Carlos Alvar

EL REY ARTURO Y SU MUNDO

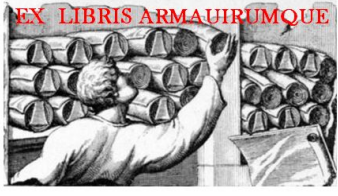
Alianza Tres

DICCIONARIO DE MITOLOGIA ARTURICA

Carlos Alvar

El rey Arturo y su mundo

Diccionario de mitología artúrica



Copyright © Carlos Alvar
© Alianza Editorial, S. A., Madrid, 1991
Calle Milán, 38, 28043 Madrid; teléf. 200 00 45
ISBN: 84-206-3258-9
Depósito legal. M. 19.471-1991
Fotocomposición EFCA, S. A.
Avda. Doctor Federico Rubio y Gali, 16. 28039 Madrid
Impreso en Closas-Orcoyen, S. L. Polígono Igarsa
Paracuellos de Jarama (Madrid)
Printed in Spain

Prólogo

La *Historia de Lanzarote del Lago* constituye el núcleo central de las narraciones artúricas. En esa extensa obra se contienen casi todos los temas y gran parte de los personajes relacionados con la Materia de Bretaña, y, naturalmente, también se encuentran allí los lugares habituales, y los menos frecuentes, en los que se desarrolla la actividad de los caballeros y de las damas. Casi un millar de personajes se dan cita en la extensa narración: muchos son sólo fugaces estrellas del firmamento artúrico; otros apenas comparten el protagonismo de alguna batalla, o de alguna aventura; unos pocos desempeñan papeles relevantes y soportan gran parte del peso de la historia. La coherencia del conjunto y la unidad indiscutible con otros textos artúricos, hace pensar en la existencia de un ambiente homogéneo para todo el género: al igual que los dioses y héroes de la Antigüedad clásica, los caballeros del mundo artúrico fijan muy pronto su propia genealogía, los rasgos esenciales de su personalidad y algunos detalles de su biografía, en un claro deseo de precisión; con el transcurso del tiempo, el perfil se refuerza mediante nuevas aportaciones, y sólo en algunos casos surgen titubeos o contradicciones. Y a veces, las dudas en la concepción original, el trazado borroso, con el paso del tiempo también se acrecienta, de tal forma que de un personaje surgen dos o tres o más aún en la búsqueda de rasgos bien definidos. Otras veces, por debajo de la figura literaria se deja ver el resto de una divinidad pagana, o se manifiesta —más o menos en-

mascarado— un culto ajeno al Cristianismo y desconocido también en el mundo espiritual greco-latino: los orígenes celtas de muchas alusiones oscuras han ido adquiriendo luz gracias a los agudos análisis de estudiosos como R. S. Loomis, W. A. Nitze, D. J. Bruce, E. Brugger, F. Lot y tantos otros. Todos ellos han hecho que el mundo artúrico sea algo más que una simple ficción literaria. En efecto, muchos de los caballeros del rey Arturo habían sido antes dioses.

Para poder seguir de cerca las vicisitudes de los principales personajes de la *Historia de Lanzarote del Lago* y para comprender algunos episodios significativos, era necesario acompañar el texto con numerosas notas o con comentarios pormenorizados: la extensión del conjunto habría sido mucho mayor. Creo que las dificultades se pueden resolver en gran medida con el contenido de este libro, nacido como resultado de la experiencia de la traducción del *Lanzarote*, pero con la aportación de abundantes materiales que proceden de los demás textos artúricos franceses e ingleses medievales, fundamentalmente y con alusiones aisladas a obras del mismo género escritas en otras lenguas. Islas que sirven para poner de manifiesto la difusión de los temas y la popularidad de los personajes. Tiene, pues, este libro una base clara y una finalidad concreta: suministrar datos suficientes para que el lector no se pierda en las frondosas selvas artúricas. Naturalmente, han ocupado un lugar principal los héroes más destacados, en detrimento de figuras de segunda o tercera fila, de los que apenas sabemos más que su nombre y su participación en algún torneo, en un combate, o su asistencia a una boda fastuosa.

De acuerdo con unos criterios bien definidos, este libro es el resultado de un proceso lento de elaboración. En primer lugar, se ha dado cabida en él a todos los nombres propios que aparecen al menos en dos textos artúricos; a los protagonistas de alguna obra del mismo género, aunque no se aluda a ellos en ningún otro texto; y a todos aquellos que habían vivido alguna aventura curiosa o singular por su contenido, pues tras la singularidad se esconden con frecuencia aspectos importantes de un mundo espiritual diferente.

Las voces reunidas siguen una estructura uniforme, aunque no rígida: genealogía del personaje, biografía, comentarios que

ha sugerido a los estudiosos. Tras el lema en cuestión se citan de forma abreviada los textos en los que aparece. Por último, se hace referencia a la bibliografía específica relacionada con el personaje o el lugar analizado. En todo momento se ha intentado considerar estos entes de ficción como si se tratara de individuos o de localidades reales, con sus vínculos familiares, sus pasiones, o su situación geográfica, si es el caso.

En general, la biografía puede haber sido resultado del cruce, de la fusión de tradiciones distintas: ello hace que existan algunas contradicciones en detalles, y que no coincida esta biografía con los hechos linealmente narrados en algunos textos. La fusión de las informaciones diversas permite establecer una figura más acabada, pues hay que aceptar que los autores medievales escribieron, en general, con un conocimiento bastante profundo y exacto de los textos que les habían precedido, aunque es lógico considerar que ese conocimiento no era exhaustivo. He recurrido a la utilización de nombres castellanos o adaptados a esta lengua por un motivo de comodidad: la variedad de fuentes y la multiplicidad de las grafías medievales obligaba a establecer un criterio uniforme. La tradición latina, francesa o inglesa presentaban razones a favor de la transcripción de los nombres de acuerdo con cada una de estas lenguas. La elección de la forma en castellano se ha debido a un deseo de homogeneidad, nada fácil de conseguir, dicho sea de paso. Sin embargo, hemos conservado al final del libro cuantas variantes ha sido posible, para facilitar la consulta a partir de textos escritos en otras lenguas.

La bibliografía final reúne estudios de carácter general que no han sido citados en los artículos del repertorio, o a los que se ha aludido de forma abreviada. No es éste un diccionario literario: no interesan tanto las obras y los problemas que de ellas se derivan, como la vida de los personajes que aparecen en esas obras. Por la misma razón, la bibliografía apenas se refiere a aspectos propiamente literarios, como serían las cuestiones textuales, la estructura de las obras o el estilo de las mismas; por el contrario, se ha prestado especial atención a aspectos relacionados con la figura de un determinado personaje, o la trascendencia de un hecho concreto. Pienso que el criterio es válido y se justifica en sí mismo.

La elaboración de este libro habría sido más lenta y penosa sin la ayuda inestimable de Victoria Cirlot e Isabel de Riquer,

que me facilitaron el camino, me apoyaron con sugerencias y me cedieron gustosas un grupo de colaboradores y discípulos suyos. Más directamente implicados en el trabajo material estuvieron Reina Bastardas, Paloma Gracia, Anna Gudayol, Mònica Margarit y Rafael Mérida. Xavier Dilla y M.ª del Mar Fernández Vuelta aportaron su esfuerzo y sus ánimos en los momentos más difíciles. Sin la ayuda de todos ellos, este repertorio sería muy distinto, o no sería.

CARLOS ALVAR
Universidad de Alcalá
1990

Abriorís. Personaje que recibe el apelativo «de Briemes Mons» ('de Monte Brieme'); se enfrenta con Perceval, que lo derrota y le obliga a ir a la corte del rey Arturo como prisionero, acompañado por su dama. El rey lo nombra caballero de la Mesa Redonda, y a su dama, doncella de la reina.

Texto: CP 2.

Acanor → Feo Atrevido.

Accalón de Gaula. Caballero enamorado de Morgana, que le entrega la espada Escalibor y su mágico tahalí, que protegía de heridas graves a quien lo llevara, con la intención de que acabara con el rey Arturo. Accalón se enfrenta con el rey, sin saber quién es, y está a punto de darle muerte, pero Arturo recupera la espada y su vaina, con la ayuda de la Dama del Lago, y derrota a Accalón, que muere por las heridas recibidas. Es enterrado en la iglesia de S. Esteban de Camelot. Morgana se vengará de la muerte de su caballero robando la vaina mágica y arrojándola al fondo de un lago.

Textos: GYM, SM(H), Mal.

Bibl.: Wais, K., «Morgain amante d'Accalon et rivale de Guenièvre», en *Bulletin Bibliographique de la Société Internationale Arthurienne*, 18 (1966), pp. 137-138.

Acés del Monte Hermoso. También llamado Acés de Campercorantín. Caballero de la Mesa Redonda, hermano de Alés o Alier, con quien comparte aventuras; ambos son hijos de una de las sobrinas de Urién de Gorre. Participa en los combates contra los Sajones y ayuda a Aglován frente al ejército de Agripa, que había invadido la Tierra Devastada de la Dama Viuda.

Textos: LA, VMCont.

Acheflour → Blancaflor 1.

Adragaín. Caballero de la Mesa Redonda, hermano de Mador el Negro. Forma parte de los aliados del joven Arturo que combaten contra los Sajones y contra Raolais de Estremores antes de que éste se hiciera vasallo del rey Arturo. Ayuda también a Aglován frente al ejército de Agripa, que había invadido la Tierra Devastada de la Dama Viuda, y combate en otras varias ocasiones. En la vejez se hizo ermitaño y aún vivió para reprender a Arturo porque no ayudaba a sus aliados Ban y Boores en la guerra contra Claudás de la Tierra Desierta, que les costaría la pérdida de sus reinos y vidas. Es llamado Adragaín el Bruno.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM.

Adulterio. Antes de que la narrativa se impregnara de las doctrinas del amor cortés, la literatura artúrica había hecho del amor adúltero una realidad consustancial a su universo, adoptando la leyenda de Tristán. En las diferentes versiones de este texto, la pasión que une a los amantes fue juzgada de modo diverso, ya que una versión (denominada versión común) conservaba el carácter fatal de la leyenda primitiva, mientras que otra versión (denominada cortés) ponía de manifiesto la voluntad de acomodar la fábula a las nuevas concepciones amorosas; de tal modo que mientras para Béroul y Eilhart, Tristán e Iseo se veían arrastrados a una relación atormentada por el sentimiento de culpabilidad, el adulterio era en Thomas, como lo había sido para los trovadores, el único marco en que el amor era posible. En consecuencia, las ideas del amor cortés —y con ellas, esta nueva consideración del adulterio— imprimían a la leyenda primitiva un tono completamente distinto, lejos de interpretar el deseo que unía a la pareja como una fuerza ciega, como el resultado del poder extremo de un bebedizo que anulaba su voluntad, dejándoles plena conciencia de culpa.

Más adelante, la literatura surgida en el norte de Francia desestimó el principio por el cual sólo las relaciones ilegítimas podían satisfacer el ideal propuesto por la cortesía, de modo que amor, caballería y matrimonio dejaron de ser incompatibles. Esta nueva concepción amorosa encontró en la obra de Chrétien de Troyes una formulación narrativa que resulta evidente en el caso de *Erec et Enide*, e incluso en *Yvain;* por ello, se hace difícil interpretar de forma incuestionable el sentido de la relación adúltera que constituye el centro del *Chevalier de la Charrette:* es posible que se deba contemplar gran parte del relato con un prisma burlesco o irónico.

Aunque no de forma unívoca, los amores de Lanzarote y Ginebra fueron interpretados de modo diferente en la Vulgata. El *Lancelot* en prosa desarrolló ampliamente la relación de ambos, desde su inicio, cuando Lanzarote fue armado caballero. La exposición de los hechos se lleva a cabo de tal manera que el adulterio encuentra justificación en la influencia positiva que Ginebra ejerce sobre Lanzarote y en las virtudes de éste; su fidelidad, a la vez que el comportamiento no siempre leal del rey Arturo hacia Ginebra, mitigaban la culpabilidad del amor. Pese a ello, Lanzarote es castigado con firmeza, pues el relato afirma explícitamente que fue consecuencia de la relación pecaminosa con Ginebra el que no pudiera dar fin a la aventura del Santo Grial, para la que había sido destinado. Con el mismo objeto, una serie de sucesos tienen como finalidad que Ginebra conozca la repercusión que sus faltas tendrán para Lanzarote y que se sienta responsable y sufra por ello, compartiendo así la desgracia que acarrea el amor culpable. Incluso el infortunio que parece perseguir a la reina debe ser entendido como el fruto malogrado de su pasión. La *Queste del Saint Graal* y la *Estoire del Saint Graal* reprobaron firmemente lo pecaminoso de tales amores, en consonancia con los principios morales y religiosos que inspiraron a estas dos obras; no obstante, la *Queste* quiso premiar el arrepentimiento de Lanzarote, concediéndole una fugaz visión del Santo Grial. La *Mort Artu* puso de manifiesto la falta de firmeza con que Lanzarote había roto sus relaciones con Ginebra, y la dureza con que se trata el pecado es mayor aún: se silencian las circunstancias que en otras obras atenuaban la falta; no tiene cabida la tolerancia, y se provoca el fin del universo artúrico como resultado de la lujuria en general y del adulterio de Lanzarote y Ginebra en concreto.

Bibl.: Baumgartner, E., *Tristan et Iseut*. Paris, 1987; Bogdanow, F., «The Love Theme in Chrétien de Troyes *Chevalier de la Charrette*», en *The Modern Language Review*, 67 (1972), pp. 50-61; Fowler, D. C., «L'amour dans le *Lancelot* de Chrétien», en *Romania*, 91 (1970), pp. 378-391; Cross, T. P.-Nitze, W. A., *Lancelot and Guenevere. A Study on the Origins of Courtly Love*. Chicago, 1930; Williamson, J., «Suicide and Adultery in *Le Chevalier de la Charrette*», en *Mélanges de littérature du Moyen Age au XXe siècle offerts à Mlle. J. Lods*. Paris, 1978, pp. 571-581; Korrel, P., *An Arthurian Triangle: A Study of the Origin, Development and Characterization of Arthur, Guinevere and Mordret*. Leiden, 1984; Bogdanow, F., «The Treatment of the Lancelot-Guenevere Theme in the *Prose Lancelot*», en *Medium Aevum*, 41 (1972), pp. 110-120.

Aganor. Caballero de Sarraz. Primo de Kamaor, tío de Othoeir y pariente de Florée y Leodín. Era senescal de Mordraín, y como tal tuvo que quedarse al frente del reino de éste (Sarraz) cuando su señor fue en ayuda de los cristianos de Bretaña, de donde regresaría herido y ciego por haber contemplado el Santo Grial desde demasiado cerca. Aganor defiende y protege a Flegentine, mujer de Nascién, cuñado de Mordraín.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Aglován. Caballero de la Mesa Redonda. Hermano mayor de Perceval y, como éste, hijo de la Dama Viuda de la Gasta Floresta Devastada y de Pelinor de Listenois; eran más de diez hermanos, entre los que se suelen citar Lamorat, Drián, Melodiam, Alaín y una hermana, virtuosa, que da su sangre para curar la lepra a una malvada doncella. Estaba enamorado de Syphale. A pesar de su relación con Perceval, no desempeña actividades importantes en los textos más antiguos; a partir de la *Historia de Lanzarote del Lago* (Vulgata), su papel va adquiriendo importancia, pues será el que separe a Perceval del seno materno, llevándolo a la corte, convirtiéndose, en gran medida en su protector. Defendió la tierra de su madre frente a Agripa, al que derrota gracias a la ayuda de Acés, de Adragaín, de Agravadaín de los Valles de Galorre, de Aiglín de los Valles y de otros muchos caballeros. Tuvo una hija, Moriaen, y murió a manos de Lanzarote durante el rescate de la reina Ginebra, aunque otros textos citan a Galván como causante de su muerte, durante la búsqueda del Santo Grial. Muere antes que su hermano Perceval.

Textos: AG, Char, FL, GC, LA, PM, QSG, SM(H), TrPr, CP M, Moriaen (texto holandés del siglo XIV, en verso), Mal, Mer.

Agradable → Grisandole.

Agravadaín el Negro. Señor de Mares o de los Pantanos; su castillo era extraordinario por emplazamiento y aspecto: estaba asentado sobre un terreno pantanoso (de donde recibía el nombre), tenía dos pares de murallas y cinco torres. Sólo había un camino que llegara hasta allí, y en el camino crecía un pino, de cuyas ramas colgaba un cuerno de marfil con cadena de plata: el caballero que se atreviera a tocarlo para anunciar su presencia, se vería obligado a combatir con Agravadaín, que sistemáticamente resultaba vencedor frente a los intrusos. Agravadaín tenía dos sobrinas y una hija muy hermosas. Gracias a un conjuro de Merlín, Ban de Benoic pasa la noche con la hija de Agravadaín y de ella tendrá un hijo llamado Héctor de Marés. A veces se confunde este Agravadaín con el de los Valles de Galorre.

Textos: VMCont, AM, Mer.

Agravadaín de los Valles de Galorre. Caballero de la Mesa Redonda. Hermano de Belyas, el Caballero Bermejo de Estremores; es primo de Hervís de Rivel. Ayuda al joven rey Arturo y participa en sus enfrentamientos contra los Sajones. *Combate al lado de Aglován frente al ejército de Agripa, que* había invadido la Tierra Devastada de la Dama Viuda. Lucha contra Saigremor, caballero de la reina Ginebra, que lo deja malherido. Es derrotado por Galván en un torneo ante Logres. Fue caballero de la guardia real, y su puesto lo ocuparía después Banín, el ahijado de Ban de Benoic.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mer.

Agravaín. Llamado «el Orgulloso» y «de las Duras Manos». Segundo hijo del rey Lot y de Morcadés, y —por tanto— hermano de Galván, Gueheriet, Gerrehet y de Mordret (y también de las doncellas Clarisant y Soredamors). Nieto de Uterpandragón y de Ygerne; sobrino del rey Arturo. Tío de Guigenor. Después de haber pasado por el Monte Doloroso, enloquece temporalmente. Entre sus principales aventuras está la victoria sobre un caballero que tenía que combatir contra todos los caballeros con los que se encontrara durante tres años: tras derrotarlo, lo envía como prisionero a la doncella que había impuesto el castigo al caballero por su infidelidad amorosa. Otra de sus aventuras recordadas fue la victoria en un torneo y la generosidad que mostró al regalar el premio, un halcón,

al vasallo que le había suministrado lanzas para poder combatir. En otra ocasión logró rescatar a la dama de Robert del Albergue Solitario, que había sido arrebatada por un torbellino encantado; no obstante, algo más tarde fue objeto de los encantamientos de Rigomer, de los que podrá deshacerse gracias a la intervención de su hermano Galván. Su papel más destacado lo desempeña en la parte final del *Lanzarote del Lago*, pues descubre y revela los amores de la reina Ginebra y Lanzarote, al que intenta apresar y se enfrenta en sucesivas ocasiones, hasta que es vencido y recibe la muerte, junto con Guerrehet y Gueheriet, cuando Lanzarote rescata a la reina de la hoguera a la que había sido condenada por las acusaciones del mismo Agravaín. Su muerte constituye el motivo esencial del odio de los linajes de Galván y de Lanzarote.

Textos: CP1, CP2, CP GM, CP M, MP, DG, Rig, FF, Claris, Esc, Ag, Char, Char A, CRP, EPr, EstSG, FL, Gal, GC, GYM, LA, Mort, PM, PrM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, LMA, GGK, DSG LD, Baladro, HG, Lançarote.

Agrestés. Rey pagano de Camelot, que decide convertirse al Cristianismo al ver que gran parte de sus nobles y del pueblo lo han hecho. Josefés lo bautiza antes de marcharse de Camelot, donde quedan algunos de sus discípulos. Cuando Josefés abandona la ciudad, Agrestés descubre la falsedad de su conversión, abjura y obliga a sus nobles a abandonar la fe cristiana. Gracias a la intervención divina, los propósitos que tenía Agrestés de acabar con la obra evangelizadora de Josefés resultan fallidos, pues el rey enloquece y se arroja a un horno.

Textos: Char, EstSG, Grim, HG.

Agripa. Rey sajón, tío de Rión. Invade la Gasta Floresta Devastada y ataca a la Dama Viuda, madre de Aglován y Perceval. Aglován reúne a varios caballeros, entre los que se encuentran Adragaín, Agravadaín de los Valles de Galorre, Aiglín de los Valles y Acés del Monte Hermoso, y entre todos consiguen derrotar y expulsar a los atacantes, a la vez que Aglován le da muerte a Agripa.

Texto: LA, Josep Abarimatia.

Aguisán. Rey de Escocia, hermano de Lot y de Urién, padre de Quoi y de Cadret, tío de Galván y sus hermanos, de Yvaín y de Guengasouaín. Comenzó siendo enemigo de Arturo, pero después se convirtió en uno de sus mejores aliados. Murió en

la batalla de Salesbieres contra Mordret, tras realizar extraordinarios hechos de armas. Le sucedió en el trono Yvaín. A veces se le cita como Rey de los Cien Caballeros, aunque este nombre se aplica generalmente a Malaguín. A pesar de la frecuencia con que se alude a él en los textos, no llega a desempeñar papeles de especial relieve.

Textos: Brut, Cor, Erec, BI, CP2, VR, C2E, Esc, Ag, Gal, GC, LA, Mort, PM, PrCl, PrEE, TrPr, VMCont, AM, Mer, Lay, MA, LL.

Agustín → **San Agustín.**

Aiglín de los Valles. Hermano de Kehedín, primo de la mujer de Minorás, sobrino de Keu de Estraus. Acompaña al rey Arturo desde su juventud, enfrentándose con los Sajones y con los enemigos del joven rey, y cuando va a la corte de Leodagán de Carmelida. Con la paz, adquiere un lugar relevante en la corte, y es uno de los caballeros escogidos para ir en busca de Merlín, de Lanzarote y del Grial. Como otros caballeros, fracasa en la aventura de la Imagen Horrible. Ayuda a Aglován contra Agripa, que había invadido las tierras de la Dama Viuda.

Textos: Gal, LA, TrPr, VMCont, AM, Mer.

Alaín el Blanco → **Helaín el Blanco.**

Alaín el Gordo → **Helaín el Gordo.**

Alardín del Lago. Hijo de Guiniacalc; durante algún tiempo estuvo enamorado de Guignier, princesa de Cornualles, hermana de Cador; intentó raptarla, pero después renunció a ella. Se casó con Guigenor. Era buen conocedor de las artes mágicas, y su propio escudo tenía poderes extraordinarios: con la bocla del mismo curó el pecho de Guignier, que había sufrido la mordedura de una monstruosa serpiente cuando ayudaba a Caradoc Briebrás a librarse de ella.

Texto: CP.

Alegría de la Corte. Aventura con la que se enfrenta Erec, y que culmina su carrera como caballero. En el castillo de Brandigán, que pertenece al rey Evraín, hay un vergel encantado, lleno de todo lo que puede agradar a los sentidos de los hombres, pero que no puede ser sacado del lugar, pues lo impide una barrera invisible de aire. Los caballeros que entran en ese jardín maravilloso tienen que enfrentarse con Maboagraín, gigante que demuestra de este modo su amor a la hija del

conde de Laluth. Durante siete años ha vencido a los intrusos, clavando sus cabezas en sendas estacas. Finalmente, Erec, desoyendo las recomendaciones de Evraín, entra en el vergel, vence al gigantesco caballero y da fin a la aventura: el sonido del cuerno anunciará la victoria de Erec, con la que terminan los encantamientos del castillo, vuelve la «alegría a la corte» y posibilita el matrimonio de Maboagraín y su amada.

El tiempo que rige el vergel no es el normal, pues los frutos se dan de continuo y siempre están en sazón; este hecho ha inducido a la crítica a considerar que el origen de la aventura se establece en el Más Allá de la mitología céltica, aspecto subrayado por la identificación de los personajes del jardín como una hada y un gigante, que tras la victoria de Erec se convierten en una pareja de enamorados, sin más connotaciones.

Textos: Erec, PrEE.

Bibl.: Philipot, E., «*Un épisode d'Erec et Enide:* 'La Joie de la Cour-Mabon l'Enchanteur'», en *Romania*, 25, 1896, pp. 258-94; Nitze, W.A., «Erec and the Joy of the Court», en *Speculum*, 29, 1954, pp. 691-701.

Alfasein → Kalafes.

Alier de Taninges. Llamado también Alier de Raguidel. Caballero que apoya a Arturo desde los comienzos de su reinado, enfrentándose a los Sajones en varias ocasiones; en una de esas batallas perdió a catorce de sus quince hijos. Luego, entregó el hijo que le quedaba a la Dama de Roestoc para que lo criara, y él se hizo ermitaño: abandonará su retiro para ayudar a su hijo frente a Seguradés, que combatía a la Dama de Roestoc.

Textos: Gal, LA, Mer.

Alís. Hermano menor de Alejandro y tío de Cligés. Es nombrado emperador de Constantinopla ante las noticias de la muerte de su hermano, que se encontraba en la corte de Arturo. Cuando Alejandro regresa, piensa que su hermano ha obrado de buena fe, por lo que no le exige la devolución del trono; ante esta actitud, Alís promete quedar soltero para que le suceda su sobrino Cligés, hijo de Alejandro, de modo que quedaría restituida la línea legítima. Sin embargo, el usurpador falta a su juramento y se casa con Fenice, amiga de Cligés, que gracias a ciertos engaños impide la consumación del matrimonio y huye con Cligés, con el que mantiene amores secretos durante algunos meses. Al descubrirse la relación de los dos jóvenes, Alís muere de rabia, con lo que a Cligés le queda libre

el camino al trono, a la vez que desaparecen los obstáculos para que se casen los dos jóvenes, Cligés y Fenice.

Textos: Clig, MP, PrCl.

Amadís de Gaula. Hijo de la relación secreta de Perión, rey de Gaula, y Elisena, hija de Garínter, rey de la Pequeña Bretaña; hermano de Galaor y Melicia; se casa en secreto con Oriana, de la que tendrá tres hijos: Esplandián, Brisena y Perión. Es llamado también Doncel del Mar, Beltenebros, Caballero del Enano, Caballero de la Verde Espada y Caballero Griego.

Al nacer, Amadís es abandonado por su madre Elisena, que lo arroja a un río en un arca en la que hay una carta con su nombre y condición real, junto con otras señales de reconocimiento. Es salvado de las aguas por Gandales de Escocia, que lo cría de la misma forma que a su propio hijo. Urganda la Desconocida anuncia su gloria futura y revela la alteza de su linaje. Con siete años se enamora de Oriana, en la corte del rey Languines de Escocia; es armado caballero en la misma corte por Perión, su padre, que ignora que se trata de su propio hijo. Tras la victoria contra Abiés de Irlanda es reconocido por sus padres. Luego, vence a Dardán el Soberbio y a Angriote. Es encantado por el mago Arcalaus. Se enfrenta con su hermano Galaor, cuya identidad desconoce, ayuda a Briolanja a recuperar el trono y libera a Oriana, consiguiendo la unión amorosa con ésta, el señorío de la Insula Firme y el triunfo en el Arco de los Leales Amadores. Sin embargo, Oriana se siente celosa de Briolanja y prohíbe a Amadís que vuelva a su presencia, por lo que el caballero se retira a la Peña Pobre, donde adopta el nombre de Beltenebros y vive como un ermitaño hasta que recibe el perdón de Oriana. Se encuentra con ella en Miraflores y engendra a Esplandián. Las aventuras le llevan a Alemania, y de camino hacia Constantinopla llega a la Insula del Diablo, donde da muerte al Endriago, bestia monstruosa y sanguinaria. Al regreso, lleva a Oriana a la Insula Firme con la oposición de Lisuarte y de Patín, emperador de Roma; Nasciano logra establecer la paz y casar públicamente a los dos enamorados.

Finalmente se retira de la vida caballeresca y se dedica a las tareas de gobierno por consejo de Urganda. Recibe el reino de Gran Bretaña por abdicación del rey Lisuarte y defiende Constantinopla, donde vence a Calafia, reina de California.

Textos: Amadís, Sergas de Esplandián.

Bibl.: Cacho Blecua, J. M., *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*, Madrid, 1979; Avalle-Arce, J. B., «El nacimiento de Amadís», en *Essays on Narrative Fiction in the Iberian Peninsula in Honour of Frank Pierce*, Oxford, 1982, pp. 15-25; íd. «La penitencia de Amadís en la Peña Pobre», en *Josep M.; Solá-Solé: Homage, Homenaje, Homenatge*, Barcelona, 1984, t. II, pp. 159-170.

Amiaduc → **Minadús.**

Aminadap. Hijo de Josué y nieto de Helaín el Gordo. Está casado con una hija de Luce, rey de Bretaña. Tiene un hijo llamado Catheloys (o Carcelois) y un nieto, Manaal. De su padre hereda la Tierra Foránea y, por su linaje, está emparentado con los guardianes del Castillo del Grial, por lo que recibe el título de Rey Pescador, como su hijo, su nieto y otros miembros de su familia. Véase → **Rey Pescador.**

Textos: EstSG, HG.

Amistant. Capellán del rey Leodagán que oficia la ceremonia de la boda de Arturo y Ginebra. Acompaña a ésta a la corte del rey Arturo y durante algún tiempo permanece allí como confesor de la reina. Luego, abandona la vida de la corte y se retira a una ermita, de donde tendrá que regresar para aclarar el asunto de la Falsa Ginebra: sólo él conoce los detalles de la noche de bodas de Arturo y Ginebra, y por tanto, es el único que puede descubrir quién es la verdadera esposa del rey: su presencia provoca la confesión de la Falsa Ginebra y de Bertholai, que están gravemente enfermos, revelan sus móviles y sus perversas intenciones.

Textos: Gal, VMCont, Mer.

Andret. Sobrino del rey Marco, primo de Tristán, al que odia. Se enfrentan en un torneo y Andret es derribado del caballo, rompiéndosele el brazo en la caída; a partir de ese momento se siente humillado y hace todo lo posible para destruir a su primo y a Iseo. A la muerte de Tristán, los habitantes de Cornualles lo consideran culpable y acaban con él.

Textos: PM, TrB, TrPr, Mal.

Andriuete. Hija del rey Cador de Northumberland, prima de Bruyant, de Escanor y de la Reina de las Travesías. Fracasa en la prueba del manto. Se enamora de Keu el Senescal, con

quien finalmente se casa, a pesar de cierta oposición mostrada por su tío Aiglanz.

Textos: CM, Esc.

Anfortas. Tío materno de Perceval que custodia el Grial y que le regala a su sobrino una espada maravillosa.

Textos: Parzival (Wolfram v. Eschenbach), Parsifal (Wagner).

Bibl.: Gnädinger, L., «Rois Peschiere / Anfortas. Der Fischerkönig in Chrestiens und Wolframs Graldichtung», en *Orbis Mediaevalis. Mélanges de langue et de littérature médiévales offerts à R. R. Bezzola*. Berna, 1978, pp. 127-148.

Angledís. Hija de Ranier; mujer de Pernehan, hermano del rey Marco, a quien el propio rey dio la muerte; madre de Alexandre el Huérfano. Tiene que refugiarse con su hijo en la corte de Berengier de Magance para evitar el acoso de Marco, que según algunas versiones logra matar también a su cuñada y a su sobrino.

Textos: AO, PM, TrPr.

Anguín. Rey de Irlanda, padre de Iseo. Al contrario de lo que ocurre con la figura de Leodagán, padre de Ginebra, Anguín tiene escasa importancia en la literatura artúrica; en general, no suele ser nombrado; sólo en un par de ocasiones adquiere un cierto relieve, y más parece deberse a un interés por destacar a Tristán: la muerte de un caballero en su corte es motivo para que Blanor lo acuse de traición; Anguín tiene que defenderse ante el rey Arturo de la acusación, y en su nombre combate Tristán, que derrota al acusador.

Textos: TrPr, TrL, Mal, LTr.

Anir. Hijo del rey Arturo, enterrado en una tumba digna de admirar, pues sus dimensiones cambian sin cesar.

Texto: Nennius.

Anna. → **Enna.**

Annwfn. Nombre que recibe el Más Allá en los textos gaélicos; dominio de Pwyll, de Nudd y de su hijo Gwyn.

Textos: Preiddeu Annwfn, Mabinogi.

Antiaume. Senescal de Benoic; combate al lado de su señor Ban contra los Sajones y en apoyo del joven rey Arturo. Algún tiempo más tarde, cuando Ban es atacado por Claudás y tiene

que ir a la corte en busca de ayuda, el senescal entrega el castillo a los atacantes. Banín, ahijado de Ban, se da cuenta de la traición y, aunque mata al senescal, no puede impedir que los hombres de Claudás entren en la fortaleza, incendiándola y destruyéndola. Ban, desde lejos, ve el humo que sale de Benoic y muere de dolor.

Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Antípodas. Reino de Bilis. El reino de los Antípodas se identifica, por lo general, ya desde época clásica, con el de los Enanos y con el Más Allá; por eso, no extraña que Bilis sea enano. Véase **Enanos.**

Textos: Erec, PrEE.

Bibl.: Loomis, R. S., «King Arthur and the Antipodes», en *Modern Philology*, 38 (1940-1), pp. 289-304.

Antor. Padre de Keu el Senescal; Merlín le entrega a Arturo recién nacido para que lo amamante su mujer que estaba criando a Keu. Antor se ocupará de la educación del niño, sin saber nada de él, hasta que llegue su elección como rey. A partir del momento en que Arturo logra sacar la espada de la piedra, Antor se convierte en el máximo defensor de los derechos del joven rey, dándole todo su apoyo frente a los nobles rebeldes y contra los invasores Sajones. En recompensa por sus servicios, Arturo nombra senescal a su hijo Keu.

Textos: DP, LA, PrM, SM(H), VMCont, Mal, AM, Mer, Baladro.

Apolo. 1. De acuerdo con las creencias medievales, sería uno de los dioses paganos (o mahometanos), de culto más difundido, frecuentemente considerado el dios de la sabiduría. Recibía culto de los Sajones y de los habitantes de Sarraz, y tenía templo (o altar) en Leonís y en Norholt.

Textos: Char, EstSG, TrPr, Lay, AM, JA, HG.

Apolo. 2. Rey de Leonís. Hijo de Sador y de Celinde; sobrino de Helaín el Gordo; casado con Gloriande; padre de Candaces. Su historia es el resultado de múltiples separaciones, reencuentros y muertes violentas, más del gusto de las tragedias griegas o de las novelas bizantinas que del mundo artúrico. Sador había salvado a Celinde de un naufragio, y luego se casó con ella. Celinde fue raptada; creyendo que su marido había muerto, se vuelve a casar; el segundo marido, Canor, abandonó a Apolo en un bosque, donde lo encontró un caballero, que

se ocupará de criarlo, y al que el mismo Apolo matará más tarde. Apolo dará muerte también a su padrastro Canor (que será enterrado en el templo de Venus), a su padre Sador y al gigante del Bosque del Jayán; se casará con su propia madre, sin saber que lo es, y ésta intentará matarlo cuando San Agustín le descubra la verdad. Muere a manos de un hijo de Clodoveo que estaba enamorado de Gloriande; ésta, que no correspondía a los sentimientos del asesino de Apolo, se suicidará arrojándose desde una torre. En la figura de Apolo se mezclan diversas leyendas de la Antigüedad clásica, entre las que destaca la de Edipo, que suministra la mayor parte de los materiales que forman al personaje, y el «esquema narrativo».

Texto: TrPr.

Bibl.: Grisward, J., «Un schème narratif du *Tristan* en prose: le mythe d'Oedipe», *en Mélanges de langue et de littérature médiévales offerts à P. Le Gentil*. Paris, 1973, pp. 329-339.

Arawn. Rey cazador que vive en el Más Allá y que está en relación con Pwyll.

Texto: Mabinogi.

Arés. Rey, aliado de Arturo; hijo de Pelinor y padre de Tor y de Don de Carduel; a veces se le considera, erróneamente, padre de Héctor.

Textos: Erec, BI, CP1, CP2, CM, C2E, DG, Yder, AP, Claris, Esc, TrPr, FL, Gal, GYM, LA, PrEE, SM(H), Mal.

Arestuel. Localidad escocesa cercana a la Roca de los Sajones.

Textos: LA, VMCont, Mer.

Argodrás el Rubio. Primo de Meleagant y hermano de un caballero que murió combatiendo contra Lanzarote. Se siente agraviado por la muerte de su hermano y, sobre todo, por la de su primo, por lo que acusa a Lanzarote de haber acabado con Meleagant a traición. En el combate judicial que libran el acusador y el acusado ante Baudemagus, Lanzarote lo derrota y le da muerte.

Texto: Char.

Arimatea. → **José de Arimatea.**

Arioham. Jayán, príncipe de Sajonia. Su incursión por el reino del joven rey Arturo resulta un fracaso, pues es derrotado en combate singular contra Meliadús, que llevaba la espada

Escalibor. De retirada, Arioham se casa con la hija del rey de Dinamarca, con quien tiene un hijo, que será Danés Urgel (Ogier li Danois), famoso héroe épico. Entre sus hijos estaba también el germánico Frole.

Textos: CRP, GC.

Armant de la Isla Deleitosa. También llamado de la Ciudad Bermeja. Hermano de Marin (o Hermynde). Fue víctima de su propia generosidad, pues después de haber protegido y liberado a dos hermanos, que eran siervos, éstos le arrebatan las tierras y le dan muerte. Tristán encontrará el cuerpo de Armant en una barca a la deriva, y Palamedes se ocupará de vengarlo. Su hermano le sucede como rey de la Ciudad Bermeja.

Textos: PM, TrPr, Mal.

Aroie. Región y bosque en el camino de Norgales; como es norma general en los bosques, es frecuentado por los caballeros en busca de aventuras.

Textos: FG, GYM, SM(H), Mal.

Arondel. Ciudad de localización imprecisa, pues unas veces aparece situada en la Marca de Escocia, cerca de la Roca de los Sajones, mientras que en otras ocasiones se considera que está en los dominios del duque de Cambenync (→ **Escán**) en Cornualles, o se identifica con la ciudad de Arundel, en Sussex.

Textos: DG, VMCont, Mal, AM, Mer.

Arrant → **Ertant.**

Arsie. Río cercano al castillo de Trebe, en el reino de Gaula. Es imposible la localización exacta de este río a través de las informaciones que suministran los textos; tal vez habría que identificarlo con otros ríos como el Aroaise.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM, Mer.

Arturo. Rey de Bretaña. Hijo de Uterpandragón y de Ygerne; fue criado por Antor; se casó con Ginebra la Rubia, que mantuvo una larga relación adúltera con Lanzarote del Lago. La parentela de Arturo es muy abundante y difícil de desenmarañar, pues con el paso del tiempo se van añadiendo nuevos familiares. Tuvo, por lo menos, dos hermanas, Enna (o Morcadés, casada con el rey Loth) y Morgana. De su matrimonio con Ginebra no tuvo hijos, pero fueron hijos ilegítimos suyos, por lo menos: Anir, Loholz y Mordret, aunque éste aparece

siempre como sobrino, pues se considera fruto del incesto de Arturo con Morcadés. Eran sobrinos suyos, hijos de su hermana Morcadés: Galván, Agravaín, Gueheriet, Guerrehet, Mordret, Clarisant y Soredamors (las dos últimas son mujeres); también eran sobrinos suyos: Yvaín (hijo de Morgana y Urién) e Ysave (de padres desconocidos, natural de Carahais, madre de Caradoc). Al morir dejó viuda (Ginebra), aunque según se desprende de la obra de Giraldus Cambrensis, *Speculum Ecclesiae*, Ginebra era la segunda mujer, y según la Tríada 56, Arturo dejó tres viudas, llamadas Ginebra las tres. Su espada se llamaba Escalibor, y se la regaló al mayor de sus sobrinos (Galván). El más antiguo de sus perros (por ser el primero que se cita) era Cabal. Sus caballos reciben el nombre de Passelande («Pasalandas») y Vair de Brevelet. Su escudo se llama Priven, y su lanza, Roit.

Uterpandragón estaba enamorado de Ygerne, mujer de su vasallo el duque de Tintagel; como ésta no presta atención a los requerimientos del rey, y el duque se aleja de la corte, Uterpandragón inicia la guerra contra su vasallo. Una noche, Uterpandragón adquiere el aspecto del duque de Tintagel, gracias a la magia de Merlín, entra en el castillo y se acuesta con Ygerne, que concibe a Arturo. Merlín, a cambio del favor, pide a Uterpandragón que le entregue al niño cuando nazca. Así, pasado el tiempo necesario, Merlín se hace cargo del recién nacido y lo da a Antor, para que lo críe su mujer a la vez que cría a su propio hijo, Keu. Arturo y Keu crecen juntos y son educados del mismo modo por Antor, que ignora el origen del niño que le había entregado Merlín. Cuando Arturo está en edad de ser armado caballero, acude con su hermano de leche y con su padre adoptivo a una reunión de nobles, en la que se debe decidir la sucesión de Uterpandragón: el escogido será quien consiga sacar la espada Escalibor de una piedra en la que está clavada; sólo Arturo lo logra, en reiteradas ocasiones. Dado su oscuro origen, gran parte de los nobles se niegan a aceptarlo como rey, y comienza una guerra que ocupará un largo período de la juventud del rey, hasta que consiga imponerse a los nobles rebeldes, gracias al apoyo que le prestan muchos jóvenes, hijos de sus enemigos en algunos casos. La guerra por la reunificación de Bretaña se ve complicada con las invasiones de los Sajones y de los Jayanes; la ayuda que le prestan los jóvenes nobles, algunos caballeros de fama, y sobre todo Merlín, es definitiva para conseguir la paz en su reino. A conti-

nuación, ayuda a su vecino, el rey de Carmelida, momento en que conoce a la hija de éste, Ginebra, con la que se casará. Expulsados los invasores y sometidos o apaciguados los rebeldes, los caballeros del rey Arturo viven en medio de la calma, hasta que empiezan a ocurrir hechos extraordinarios vinculados con el Santo Grial, y la corte emprende la búsqueda del vaso maravilloso. Luego, los hechos se precipitan debido a la relación adúltera que se establece entre la reina Ginebra y Lanzarote del Lago, que lleva a la división de la corte en dos grupos, encabezados respectivamente por Galván y Lanzarote, que se enfrentarán en combates armados, con abundantes pérdidas de vidas y el consiguiente debilitamiento del reino. Mientras, Mordret —hijo incestuoso de Arturo—, que está enamorado de Ginebra, ve la ocasión propicia para satisfacer sus deseos en un momento de ausencia del rey y los demás nobles, y la lujuria le lleva a declarar la guerra a Arturo, que acaba de regresar de Gaula con Galván malherido. En el combate final, el rey da muerte a Mordret, aunque queda gravemente herido por éste; en la batalla caen casi todos los caballeros de la Mesa Redonda y se derrumba el esplendor de la corte artúrica. El rey desaparece y es acogido por su hermana Morgana en la isla de Avalón, donde debe ser curado de las heridas. Le sucedió en el trono su primo Costantín (hijo de Cador).

En este marco general se incluyen abundantes aventuras y peripecias, procedentes de las más variadas obras, en las que el rey sólo participa de forma indirecta o marginal. Según los textos, Arturo pasa de ser un caudillo militar, a convertirse en modelo de rey feudal, justo y ecuánime, centro de una corte ejemplar, o se transforma en una sombra, sólo necesaria como marido de Ginebra.

Históricamente, se suele considerar que fue un caudillo romano, descendiente de romanos o un celta romanizado, de finales del siglo V o comienzos del siglo VI. El nombre de Arturo aparece por primera vez en la *Vita Sanctae Columbae* (escrita a comienzos del siglo VIII por Adomnan, abad de Hy), en la que la santa predice a Arturius su muerte en combate. Según este texto, era hijo del rey Aedan Mac Gabrain, señor de Dalriada (colonia irlandesa en el sudoeste de Escocia). La batalla tuvo lugar, efectivamente, en Tigernach el año 596.

Las alusiones a un personaje llamado de forma similar al héroe, contenidas en distintos textos galeses de los siglos VII y VIII, apenas sirven para atestiguar algo más que la difusión del

nombre, pero no aportan datos sobre la personalidad de Arturo.

Nennius, historiador galés, que escribió su *Historia Brittonum* hacia el año 830, considera a Arturo como a un *dux bellorum* bretón que combatió contra los Sajones en doce batallas, derrotándolos definitivamente en *Mons Badonicus* (Monte Badón, h. 500), batalla de la que Gildas había dado las primeras noticias en su *De excidio Britanniae* (h. 560). En el último enfrentamiento con los invasores, Arturo dio muerte con sus propias manos a cerca de un millar de Sajones. Nennius transmite, además, dos curiosas noticias relacionadas con Arturo: la existencia de una piedra con las huellas de las patas de Cabal, perro de Arturo; esta piedra vuelve siempre, y de inmediato, a su lugar de origen, si alguien se la lleva. La otra noticia alude al tamaño de la tumba de Anir, hijo de Arturo: nunca tiene la misma medida, pues puede variar entre los seis y los quince pies.

Los *Annales Cambriae*, de autor anónimo (siglo X), aluden también a la batalla de Monte Badón, situándola hacia el año 516; a la relación de batallas libradas por Arturo, que tienen su origen en Nennius, los *Annales Cambriae* añaden la de Camlann (h. 537), en la que murieron Arturo y Medrawt (Mordret). Estos datos parecen indicar que la leyenda estaba ya configurada en sus rasgos esenciales en el siglo X.

Distintas vidas de santos galeses escritas en latín (como la de S. Carantoc o Carannog, la de S. Cadoc y la de S. Padarn) durante el siglo XI y a comienzos del siglo XII aportan pocos elementos nuevos, pero la presencia de personajes como Cei (Keu) y Bedwir (Beduier) indican que la leyenda va ganando en complejidad. En cualquier caso, los autores de estas vidas de santos muestran cierto desprecio por la figura de Arturo, que queda en evidencia como un bárbaro rústico ante la actitud de los santos.

A comienzos del siglo XII, Guillermo de Malmesbury alude a Arturo en su *Gesta Regum Anglorum*, utilizando datos procedentes —casi en su totalidad— de Nennius, con algunas adiciones tomadas de Gildas; este historiador aprovecha para criticar las fábulas y leyendas que los juglares han construido sobre Arturo.

De la primera mitad del siglo XII son también los más antiguos testimonios continentales que se han conservado: por una parte, los relieves de la catedral de Módena (Italia); por otra, los recogidos por Hermann de Laon o de Tournai. En efecto, en la arquivolta de la puerta norte de la catedral de Módena

(consagrada el año 1106) hay un relieve que representa el rapto de Ginebra: en un castillo se encuentra la dama custodiada por tres guerreros; fuera, otros caballeros asedian la plaza; los nombres grabados de los personajes permiten la exacta identificación del episodio; allí están: Winlongee (Ginebra), Carado (Caradoc), Burmaltus (Durmart) y Mardoc son los de dentro del castillo; Artus de Bretania, Galvaginus (Galván), Galvarium (Galerón), Che (Keu) e Isdernus (Yder) son los sitiadores que quedan identificados. Los nombres tienen forma bretona, de modo que se debe pensar en una importación directa de la leyenda, más que en la adaptación local o en la difusión a través de Francia y el norte de Italia.

Por su parte, Hermann de Laon cuenta, en *De Miraculis Sanctae Mariae Laudunensis* (escritos h. 1146), que el año 1113 les mostraron a un grupo de canónigos de Laon el trono y el horno del héroe en Devon, y que en Cornualles surgió una pelea como consecuencia de la vehemencia con que un bretón sostuvo que Arturo estaba aún vivo: reyertas surgidas por esas causas eran frecuentes —apostilla el narrador— cuando se encontraban bretones y franceses. Además de la «esperanza bretona» en el regreso de Arturo, la narración de Hermann alude a Arturo como *Brittannorum rex:* la leyenda sigue ganando en difusión y en complejidad, aunque es posible que Hermann conociera algunos textos surgidos entre el año de los hechos (1113) y el de su relato (h. 1146).

Pero es Geoffrey de Monmouth, en la *Historia Regum Britanniae* (h. 1136), el primero en articular los relatos sobre el rey Arturo de una forma extensa y coherente; para ello recurre a los historiadores que le precedieron y, también, a cuantas narraciones folclóricas tuvo a su alcance; el resultado es una extraordinaria fabulación con aspecto de historia verdadera: Arturo era hijo del rey Uther Pendragón, que gracias a Merlín llegó al lecho de Ygerne de Cornualles tomando el aspecto del marido de la dama. El niño, apenas cumplidos quince años y mediante la intervención de Merlín, es elegido rey; vence a los demás reyes de Bretaña y extiende sus dominios a gran parte del continente. En plena gloria es traicionado por su sobrino Mordret, con el que se enfrenta en varias batallas, dándole muerte finalmente en Camlann; pero el mismo Arturo queda malherido, y es llevado a la isla de Avalón, donde le curarán las heridas.

La *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth,

fue vertida por Wace a versos pareados franceses (con el título de *Roman de Brut*), en 1155. Entre las numerosas adiciones de Wace hay unos cuantos elementos que tendrán gran repercusión en los autores posteriores: la «esperanza de los bretones» en el regreso de Arturo (como ya atestiguaba Hermann de Laon), la invención de la Mesa Redonda, el Bosque de Broceliande (como morada de Merlín) y, sobre todo, el ambiente cortés en el que se desarrollan la aventuras, característico de la literatura francesa y provenzal de los siglos XII y XIII. La obra de Wace está en la base de los narradores franceses posteriores (Chrétien de Troyes, Robert de Boron, etc.), y su influencia se extenderá también a los autores ingleses gracias a la temprana adaptación realizada por Layamon (principios del siglo XIII).

Casi de forma simultánea aparecen relatos extensos en gaélico sobre Arturo: en el *Libro Negro de Camarthen* (siglo XII, aunque algunas partes del mismo podrían ser del siglo VI) se incluyen dos poemas (el XXII y el XXXI) en los que se alude al héroe y a algunos de sus compañeros (Keu, Beduier, Gereint). Del mismo modo, en el *Libro de Taliesin* (siglo XIII) hay un poema de fecha más temprana (el XXX, Preiddeu Annwfn 'Trofeo del Otro Mundo') en el que se narra el viaje de Arturo al Más Allá, y las proezas que lleva a cabo.

De finales del siglo XI o de comienzos del XII es *Culhwch and Olwen* (contenido en el *Libro Rojo de Hergest* y en el *Libro Blanco de Rhydderch*); posiblemente se trata del más antiguo cuento galés de tema artúrico, y carece de huellas que denoten influjo de la narrativa latina o francesa del momento. En este relato se presenta a Arturo como rey de Bretaña, que ayuda a Culhwch a superar una serie de pruebas para que pueda obtener la mano de Olwen.

Las leyendas que surgieron en torno al caudillo alrededor del siglo VI se fueron enriqueciendo con el transcurso del tiempo, pero todo parece indicar que la tradición oral tuvo su mayor florecimiento muy a finales del siglo XI o a comienzos del siglo XII: no se trata ya de cuentos locales, sino que los relatos han ganado en complejidad y se encuentran por lo menos en tres lenguas distintas (gaélico, latín y francés). A partir de este momento, la difusión de los temas será rapidísima y el nacimiento de nuevos relatos no se hará esperar: la «materia» artúrica y la de Bretaña en general crecerá incesantemente y se irá enriqueciendo con nuevas ficciones a lo largo de toda la Edad Media, y aun después.

Bibl.: Loomis, R. S., *ALMA;* Alcock, L., *Arthur's Britain.* London, 1971. Morris, R., *The Character of King Arthur in Medieval Literature.* Cambridge, 1982. Véase, además, Reiss, E., Reiss, L. H., Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature,* cap. IV.

Asiento Peligroso. Sitio de la Mesa Redonda reservado al Caballero Escogido (Galaz), al lado del lugar que tiene Lanzarote. Cualquier otro caballero que se atreva a ocuparlo, recibirá un castigo inmediatamente, y así le ocurre a Brumante el Orgulloso, que desoyendo las advertencias de Lanzarote, y desafiando todas las prohibiciones, se sentó en el lugar prohibido y quedó reducido a cenizas ante los ojos de los demás caballeros de la Mesa Redonda. El Asiento Peligroso fue destruido por el rey Marco.

Textos: Ag, Char, Char A, FL, Gal, Grim, GYM, LA, Mort, PM, PVMA, QSG, SM(H), TrPr, Mal, Mer.

Bibl.: Nitze, W. A., «The *Siege Perilleux* and the *Lia Fail* or "stone of Destinity"», en *Speculum,* 31 (1956), pp. 258-262.

Aullido → Baladro.

Aurelius Ambroisius → Pandragón.

Ausurne → Severn.

Avalón. Isla paradisíaca en la que los campos dan grano, y los árboles, frutas, sin necesidad de cuidados. Es el reino de Guingamor de Bangon y dominios de Morgana. Allí viven Lanval y su hada. Arturo es llevado allí tras la batalla final contra Mordret para que Morgana —señora del lugar— le cure las heridas, y de allí debe volver para salvar a los bretones.

Guillermo de Malmesbury, en su *De antiquitate Glastoniensis ecclesiae* (1129-1135), aplica el nombre de Avalón a Glastonbury, aunque no da mayores precisiones. Poco tiempo más tarde, Caradoc de Llancarvan, en la *Vita Gildae* (1160), considera a Glastonbury como la isla o ciudad de cristal en la que Arturo rescata a la reina raptada. Esta tradición está presente todavía en *Giraldus Cambrensis,* que asegura que allí están las tumbas «del rey Arturo y de Ginebra, su mujer». En la *Historia Regum Britanniae,* Monmouth hace de la isla de Avalón el lugar al que Arturo se hizo conducir estando herido, y allí había sido forjada su espada. Estas mismas ideas pasan después al *Brut* de Wace. En la *Vita Merlini,* del mismo Monmouth, aparece la descripción de una isla maravillosa de gran fecundi-

dad y en la que los hombres viven más de cien años: la identificación de esa isla paradisíaca con Avalón no parece revestir grandes dificultades. A partir del *Didot-Perceval*, se introduce la idea de que Morgana será la que cure las heridas del rey Arturo en la isla de Avalón; en otros textos posteriores, la isla fantástica acaba convirtiéndose en el dominio de las «damas que saben todos los encantamientos del mundo»

El nombre parece haber dado lugar a múltiples interpretaciones en las que ha desempeñado un papel muy importante la imaginación popular. En principio, es muy posible que el nombre proceda de Aballach (o Avallach), padre de Modron; Aballach se confundiría con el irlandés *ablach* 'abundante en manzanos', epíteto que se aplicaba con frecuencia a los dominios de Manannan, dios del mar. Al cruce se unió el nombre de la abadía de Avallon: el resultado fue el nacimiento de la isla maravillosa, y la sustitución de Modron por Morgana. Posteriormente, la Isla de los Manzanos se identificó con otra isla legendaria, propia de la mitología galesa, Ynis Gutrin (Glastonbury, Isla de Cristal). Por razones políticas, los monjes de esta abadía, apoyados por Enrique II y Ricardo I, mantuvieron el error y llegaron a exhumar las tumbas de Arturo y Ginebra, para acabar de este modo con la esperanza del regreso de un rey bretón que acabara con la ocupación de los normandos o de cualquier otro invasor llegado del continente.

Textos: HRB, Brut, Erec, Lv, CP1, CP2, ESG, DG, Rig, AP, DP, Mort, Perl, PJA, PM, Mal, Lay, MA, LMA, Baladro, JA.

Bibl.: Bullock-Davies, C., «Lanval and Avalon», en *Bulletin of the Board Celtic Studies*, 23, 1969, 34 y ss.; Charvet, L., *Des Vaus d'Avalon à la Queste du Graal*. Paris, 1967; Faral, E., «L'Ile d'Avalon et la fée Morgane», en *Mélanges A. Jeanroy*. Paris, 1928, pp. 243-253; Cons, L., «Avallo», en *Modern Philology*, 28 (1930-1), pp. 385-394; Krappe, A. H., «Avallon», en *Speculum*, 18 (1943), pp. 303-322.

Aventura. El término «aventura» es una de las palabras clave de la novela artúrica: no sólo es el hilo conductor de la intriga, sino que además tiene como función hacer que el escogido pase de un medio cerrado a un medio abierto, del mundo real al mundo ideal, con el propósito de alcanzar su perfeccionamiento moral. El caballero considera la aventura como un «acontecimiento fortuito», conformado por el azar y el peligro y su puesta en acción, que es el hecho de armas generalmente.Este carácter aleatorio de la aventura determina que posea un sen-

tido, dentro del sentido general, como algo propio, que está reservado al caballero en el curso de su proceso de perfeccionamiento. Sólo aquel que logre dar con la Aventura máxima (por ejemplo, la Alegría de la Corte en *Erec* o la contemplación del Santo Grial y todos sus secretos) podrá restituir el orden original, la «costumbre primitiva», siendo la relación entre «aventura» y «costumbre» recíproca e importantísima, puesto que están íntimamente ligadas.

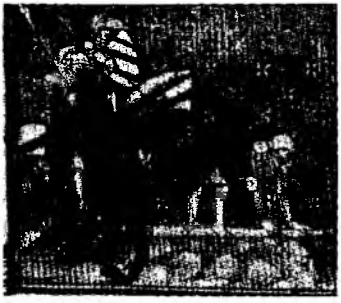
Bibl.: Burgess, G. S., *Contribution à l'étude du vocabulaire pré-courtois*, Ginebra, 1970 (s. v. *aventure*); Bezzola, R. R., *Le sens de l'aventure et de l'amour (Chrétien de Troyes)*, Paris, 1968; Köhler, E., *La aventura caballeresca*. Barcelona, 1990.

Aventura del Beso Terrible → **Beso Terrible.**

Aventura de la Fea Apariencia → **Imagen Horrible.**

Aventura de la Imagen Horrible → **Imagen Horrible.**

B



Balaain el Salvaje. Caballero de Northumberland, llamado el «Caballero de las Dos Espadas» (aunque no debe confundirse con Meriadeuc, protagonista de *Le Chevalier as deus Espees*), hiere al rey Pelés, causando de este modo la devastación del reino de Logres. Muere en combate frente a su hermano menor Balaan.

Textos: GC, SM(H), Mal, Baladro, DSG.

Baladro. Ultimo grito lanzado por Merlín antes de quedar definitivamente atrapado en su tumba, víctima de los encantamientos de Niniana, a la que él mismo había enseñado sus artes mágicas.

Textos: Baladro, FL, GC, GYM, PVMA, SM(H), TrPr, Conte del Brait (?).

Balduino de Bretaña. Protagonista de *Avowing of King Arthur...* («Los votos del rey Arturo...», h. 1425); se convierte en condestable del rey y desplaza a Mordret en sus funciones de regente durante la ausencia de Arturo, que se encuentra luchando contra los romanos.

Textos: AKA, Mal.

Ban de Benoic. Rey de Benoic o de Gomeret, nieto de Jonaán, hijo del rey Lanzarote, hermano del rey Boores de Gau-

nes y del mago Guinebaut; estaba casado con Elaine (la Reina del Gran Sufrimiento), con la que tuvo a Lanzarote del Lago; con la hija de Agravadaín, señor de los Pantanos, tuvo a Héctor de Mares; era primo de Leonches de Paerne; educó al segundo hermano de Perceval, y tuvo un ahijado, Banín, hijo de Gracién. Su espada se llamaba Enfadada o Valerosa. Vasallo y aliado del rey Arturo desde su juventud, gracias a la intervención de Merlín. Con su hermano y con Arturo vencen a los nobles rebeldes, a los sajones y a los jayanes de Rión, y derrotan a los enemigos del rey Leodagán de Carmelida, padre de Ginebra. A pesar de que era su obligación, Arturo no auxilia a ninguno de los dos hermanos en la guerra contra el rey Claudás de la Tierra Desierta, y son vencidos y desposeídos de sus dominios. Ban muere de dolor al ver arder su castillo de Trebes, ocupado mediante traición en su ausencia.

Textos: Erec, Perc, BI, Ag, AO, Baladro, Char, CRP, EPr, DSG, EstSG, FL, FRC, Gal, GC, Grim, LA, Mort, Perl, PM, PVMA, QSG, SM(H), TrL, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, LL, HG.

Bandemagus. Rey de Gorre, país del que nadie regresa; sobrino de Urién; padre de Meleagant. Es aliado del rey Arturo, y el más anciano de sus caballeros. Es uno de los pocos que consiguen visitar a Merlín cuando éste se encuentra prisionero de Niniana. Muere en un enfrentamiento con Galván.

Textos: Ag, Char, CharA, EPr, Gal, GC, GYM, LA, Mort, PM, QSG, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Lanc., Baladro, CP M, DSG, VR, C2E, FF, Claris, Esc., Mal, AM, Mer, LMA, LL.

Bibl.: Loomis, R. S., «Bandemaguz», en *Romania* 63, 1937, pp. 383-93.

Banín. Caballero de la Mesa Redonda. Procede del reino de Benoic, es hijo de Gracién de Trebes y ahijado del rey Ban. De hecho, su nombre, que no es más que un diminutivo de Ban, le fue impuesto en honor a su padrino, que le profesó un gran amor y lo armó caballero. Es joven, pequeño de estatura, pero muy hábil y rápido con las armas, así como extraordinariamente fuerte. Cuando su padrino abandona la ciudad de Trebes, acompañado de su mujer y su hijo recién nacido, para ir a la corte de Arturo a solicitar ayuda contra Claudás, Banín se queda para defender el lugar. Sorprende por la noche al senescal, que vuelve de ver a Claudás, y sospecha la traición. Cuando el senescal manda a todos los guardianes que se vayan a dormir, asegurándoles que Claudás se ha comprometido a

respetar la tregua y que, por lo tanto, no hay peligro de ataque, Banín, que desconfía, se queda vigilando en el torreón, para espiar los movimientos del enemigo. Al poco rato ve avanzar hacia Trebes a las gentes de Claudás y da la alarma. Claudás, sin embargo, consigue penetrar en el recinto, ya que el senescal le ha dejado la puerta abierta. Ante esta situación, Banín ataca sin ayuda a los hombres de Claudás, dando muestra de un extraordinario valor. Después se hace fuerte en la torre del homenaje y allí resiste el asedio de Claudás con dos o tres compañeros, hasta que se ven vencidos por el cansancio y el hambre y deciden rendirse, a condición de que Claudás prometa hacer justicia a cualquiera de sus caballeros que Banín pudiera acusar de algún delito. De este modo, Banín consigue que el senescal traidor sea castigado. Para defenderse de las acusaciones de Banín, el senescal se ve forzado a combatir contra él y Banín le corta la cabeza. Después, Claudás, que siente una profunda admiración por el valor de Banín y desea retenerlo como su vasallo, le ofrece las tierras del reino de Benoic, pero Banín las rechaza y se marcha. Llega a la corte de Arturo, donde se están celebrando juegos. Participa en ellos y se proclama vencedor. Ello le da derecho, según la costumbre, a servir el primer plato de la cena en la Mesa Redonda y a sentarse junto al mismo rey Arturo, que le dispensa todos los honores. En *Charrette* (Vulgata), Lanzarote encuentra a Banín gravemente herido en casa de un viejo caballero. Su anfitrión le cuenta que el lamentable estado en el que se halla Banín se debe a que unos días atrás libró un duro combate contra tres caballeros a los que venció. Banín no reconoce a Lanzarote. De hecho, cree que éste ha muerto, ya que a su conocimiento ha llegado el rumor de que Meleagant hizo encarcelar y matar a traición al Caballero del Lago. Al día siguiente, Lanzarote se marcha del lugar sin haber revelado su identidad y Banín permanece allí convaleciente. En *Agravain* (Vulgata), Lanzarote reconoce el escudo de Banín entre los de los caballeros de la corte de Arturo que el defensor de la Colina Prohibida ha ido haciendo prisioneros en sucesivos combates. Lanzarote lucha contra el defensor de la Colina Prohibida, que es Boores el Desterrado, y libera a los cautivos. Banín se dirige a él y a su primo y se da a conocer como el ahijado de Ban de Benoic. Lanzarote y Boores sienten una gran alegría y le testimonian su agradecimiento por su valerosa actuación en la guerra contra Claudás. Más tarde, Banín será hecho prisionero, junto con Lionel, por

el propio Claudás. En *Tristan* (en prosa), se relatan las primeras aventuras que le acontecen a su llegada al reino de Logres. Banín se encuentra con Palamedes y Tristán, y juntos acuden a liberar a Blioberís y Lamorat, que han sido hechos prisioneros por Helys el Rojo, enemigo mortal de los caballeros errantes desde que su sobrino, Tablante de Ricamonte, fue asesinado por los hombres de Arturo. Tras esta aventura, Palamedes y Tristán se van a la Alegre Guardia y Banín prosigue su camino en compañía de Blioberís y Lamorat. Tienen un encuentro con Erec y su esposa. Erec combate contra los tres; consigue vencer a Blioberís y Banín, pero Lamorat lleva la peor parte. Finalmente, se dan todos a conocer y se dirigen al castillo de Belloe para hospedarse. Al recibir la noticia de que Lionel está prisionero en el castillo de Adimpons por orden de Morgana, todos salen de nuevo y se encaminan hacia allí para liberarlo.

Textos: AG, CRP, Char, Gal, LA, PM, VMCont, TrPr, AM, Mer.

Baruc el Negro. Señor del Castillo de Trión. Se le conoce también como el «Caballero Hechizado» y el «Negro Caballero Hechizado». Se le considera un caballero sobrenatural porque, hasta su enfrentamiento con Saigremor, nunca había sido vencido por ningún adversario. Se enfrenta con Saigremor en combate singular por una mujer, Sebila, reina pagana de Sarmenia. Baruc había asesinado al primer marido de Sebila para poder casarse con ella, ya que la amaba ciegamente. Sebila, sin embargo, no le corresponde, pues está enamorada de Saigremor, al que convierte en su amante. Baruc, a pesar de todo, no ceja en su propósito y está dispuesto a convertir a la reina de Sarmenia en su esposa por la fuerza. Ante esta situación, Saigremor y Baruc se enfrentan en combate singular, en el que el pretendiente es derrotado y tiene que prestar juramento de fidelidad a Sebila. De este modo, el caballero invicto hasta entonces, se convierte en vasallo de la reina de Sarmenia. Algunos críticos consideran que Baruc es también pagano y que el apelativo «el Negro» con el que se le designa alude al color de su piel.

Texto: LA.

Baudón. Caballero gigante, hijo del duque de Arvalán. Gran amigo de Gallinor con el cual entra en una violenta enemistad a causa de una mujer. Gallinor sorprende a la doncella a la que ama Baudón yaciendo con otro hombre; para defenderse de la

ira de Baudón, la doncella y su amante inventan una historia y hacen recaer las culpas sobre Gallinor: según afirman, Gallinor había intentado seducir a la amada de su amigo. Cegado por el amor y los celos, Baudón hace prisionero a Gallinor y amenaza con matarlo si su hermano Gallin no puede probar su inocencia venciendo a Baudón en combate. Finalmente, será Gueheriet quien luche contra Baudón como campeón de Gallinor. Tras vencer a su oponente, Gueheriet obliga a ambos caballeros a reconciliarse.

Textos: GYM.

Beduier. Caballero del rey Arturo. Hermano de Lucano; condestable y, en algunas ocasiones, botellero real. Acompaña a Culhwch cuando va a buscar a su prometida. Recibe Normandía como recompensa por sus servicios y muere en batalla frente a los romanos. Está enterrado en Bayeux.

Textos: Brut, Erec, BI, CP 1, CP 2, CP GM, CM, C2E, Yder, Rig, FF, Claris, Esc, Char, CharA, DP, Gal, LA, PM, TrPr, VMCont, HRB, Culhwch, Lay, Mal (lo hace superviviente tras la batalla de Camlann, y es el caballero que devuelve la espada de Arturo a la Dama del Lago).

Belinant de las Islas. Caballero al servicio de Galahot. Durante un tiempo actúa como defensor del puente de Norgales. Galván, que se dirige Sorelois, combate contra él para poder atravesar el puente: según la costumbre, si Belinant es vencido, Galván tendrá que luchar contra diez servidores, armados con hachas y otros utensilios. Belinant le exige su palabra de que, si resulta derrotado, se pondrá a su servicio y guardará el paso en su lugar hasta que llegue un mensajero. Galván se compromete a cumplir con todas las condiciones; el combate tiene lugar, y Belinant resulta gravemente herido, al atravesarle el hombro la lanza de su adversario. Galván le da a elegir entre morir o ser su prisionero, y Belinant opta por lo segundo. Después, tras luchar contra los diez servidores y salir victorioso, con la ayuda de su criado, Galván se dirige con Belinant a un castillo cercano, donde ambos se hospedan. Belinant irá posteriormente a la corte de Arturo a entregarse a Ginebra como prisionero en nombre de Galván y se convertirá en un miembro de la mesnada real. Según algunas opiniones, Belinant de las Islas y Belinant de Sowailes son el mismo personaje.

Texto: Gal.

Bella Jayana. Madre de Galahot de las Islas Lejanas y de la doncella Delicia; no suele aparecer en persona en los textos. La Bella Jayana y su esposo, Brunor, aparecen como señores del Castillo de los Llantos, situado en la Isla de los Gigantes, cerca del reino de las Islas Lejanas. En dicho castillo rige una cruel costumbre, según la cual todo caballero que allí llegue es hecho prisionero y se ve forzado a combatir contra Brunor como único medio de conseguir la libertad. Para ello, debe vencer a Brunor, y demostrar que su dama es más hermosa que la Bella Jayana. Son muchos los caballeros que perecen víctimas de tal costumbre, hasta que Tristán llega al Castillo de los Llantos, se enfrenta a Brunor y vence. Finalmente, la Bella Jayana morirá a manos del mismo Tristán, dado que la belleza de Iseo es muy superior a la suya.

Textos: Ag, Char, Gal, GC, LA, Mort, PM, TrPr, VMCont.

Bellangere le Beuse. Personaje de la narrativa artúrica inglesa. Hijo de Alys y de Alejandro el Huérfano, cuyo padre había sido víctima de un fratricidio perpretado por el rey Marco de Cornualles. Bellangere vengará la muerte de su abuelo, acabando con la vida del cruel Marco. La situación corresponde —a grandes rasgos— a la vivida por Perneham, Angledés y Alejandro en la narrativa francesa, aunque ha habido alteraciones que afectan sobre todo al desenlace del episodio, pues en algunos textos franceses Angledés y Alejandro mueren también a manos del rey Marco, y no consta que Alejandro el Huérfano tuviera descendencia que pudiera vengar los crímenes del rey de Cornualles.

Texto: Mal.

Bello Desconocido. Nombre con que se suele designar a Guinglaín, hijo de Galván y del hada Blancemal o Helinor. Emprende una serie de aventuras para romper el encantamiento de Rubia Esmerada, que se encuentra convertida en serpiente. Será necesario el triunfo de Guinglaín en la aventura del Beso Atrevido para que el encantamiento se rompa: el protagonista besa al reptil, y de este modo la víctima del hechizo recupera su auténtica naturaleza. Mientras tanto, la Doncella de las Blancas Manos, señora de la Isla de Oro, enamorada de él, consigue ser correspondida, con la ayuda de artes mágicas; pero una vez roto el hechizo de Rubia Esmerada, Guinglaín

abandona a la Doncella de las Blancas Manos y se casa con Rubia, que es reina de Gales.

Textos: BI, CP 2, Jaufré, LD, GCC, CC.

Bibl.: Cirlot, V., trad. Renaut de Beaujeu, *El Bello Desconocido*. Madrid, 1983, y bibliografía allí citada. Véase también Reiss, E., Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 314-324.

Bello Malvado. Hijo del conde de Galvoie; enamorado de Rosete, una doncella fea, y de Onerete. Perceval lo derrota y manda que se entregue junto con Rosete a Arturo, que lo toma como caballero suyo, condición que ostentará en adelante. Caballero de gran belleza, teme las cicatrices en su rostro o quedar imposibilitado por heridas de combate, por lo que cabalga de espaldas y lleva sus armas invertidas, rechazando cualquier lucha. Perceval lo persuade para que monte y luzca su arnés convenientemente, pero no consigue que le ayude cuando encuentran a diez caballeros que están quemando vivas a dos doncellas, pues la flagrante desigualdad frena al Bello Malvado. Sin embargo, al ser atacado y herido por uno de los bandidos y al ver manar su propia sangre, se defiende y combate valerosamente. Más adelante, ambos participan juntos en un torneo donde el Bello Malvado demuestra su mérito caballeresco y revela por primera vez su nombre a Perceval, quien se lo cambia por el de Bello Valiente. En una curiosa aventura en un castillo tiene que justar con tres damas disfrazadas de caballeros. Sobre la reticencia del Bello Malvado al ejercicio de la caballería, véase el personaje muy similar del **Caballero Cobarde.** Véase también **Boores el Desterrado.**

Textos: Claris, CP 2, CP M, Esc, Rig.

Bibl.: *Le Haut Livre du Graal: Perlesvaus*, ed. W. Nitze y T. Atkinson Jenkins, tomo II, pp. 124-133.

Belyás el Negro. Hijo de Broadés y hermano de Briadán, junto con el cual defiende la Fuente de los dos Sicomoros, situada delante del castillo de su padre. En Pascua llega un mensajero a la corte de Arturo para comunicar a todos los presentes que Belyás ha derrotado en combate a Galván, Yvaín, el duque de Clarence y Osenaín el Atrevido. Muchos caballeros salen en busca de la Fuente de los dos Sicomoros para comprobar si es cierto lo que el mensajero ha dicho. Uno de ellos, Sarraz de Logres, se encuentra con Lanzarote a la salida del Bosque Peligroso. Al oír la historia que le cuenta Sarraz,

Lanzarote decide seguirlo, sin que se dé cuenta, hasta la Fuente de los dos Sicomoros. Sarraz encuentra a Belyás y combate contra él. El defensor de la Fuente lo abate y le quita el caballo. Sarraz se ve obligado a montar sobre un rocín, entre las burlas de todos los del castillo. Lanzarote, que ha visto el combate sin que nadie se percatara de su presencia, se lanza, lleno de ira, a combatir contra Belyás. El enfrentamiento es muy duro y Belyás resulta gravemente herido. Lanzarote le quita el caballo y se lo da a Sarraz, a cambio del que Belyás le había arrebatado anteriormente. Sarraz se marcha a la corte de Arturo para llevar la noticia y Lanzarote permanece en la Fuente. Otro caballero, que sale del castillo, le ataca. Lanzarote consigue derribarlo y derrota también a un tercer adversario. Después, se va de allí acompañado de un criado que le cuenta toda la historia de Belyás y de la Fuente de los dos Sicomoros. Al parecer, Belyás y su hermano Briadán, el segundo contra el que había luchado Lanzarote, habían sido unos caballeros de gran valor y mérito. Su máxima meta era entrar a formar parte de la Mesa Redonda, pero Arturo los había rechazado, porque no los conocía ni sabía nada acerca de sus hazañas. Despechados, Belyás y Briadán, habían regresado a su casa, donde su padre, el tercer caballero vencido por Lanzarote, les había entregado la Fuente de los dos Sicomoros para que la defendiesen, suponiendo que, en cuanto corriese la noticia de que tal costumbre se mantenía allí, los caballeros de Arturo acudirían a medir sus fuerzas, y Belyás y su hermano, cuya proeza y habilidad en las armas era innegable, podrían derrotarlos y ganar fama. De este modo, Arturo se daría cuenta de su error al no aceptarlos como compañeros de la Mesa Redonda. Galván y los otros caballeros mencionados por el mensajero habían sido efectivamente derribados en la Fuente de los dos Sicomoros, si bien, en el caso del sobrino de Arturo, había sido Briadán vestido con las armas de Belyás, y no Belyás mismo, quien se había impuesto en el combate. A causa de las heridas que les inflige Lanzarote, tanto Belyás como su hermano y su padre mueren.

Texto: Ag.

Benoic. Reino y ciudad de Ban.

Bertholai el Pelirrojo. Caballero de Carmelida que, para vengarse por haber sido desheredado, planea sustituir la noche de bodas del rey Arturo a la verdadera Ginebra por otra, hija del mismo rey Leodagán y de la mujer de su senescal, Cleodalís;

los planes son descubiertos por Merlín, y los culpables son desterrados. Tanto Bertholai, como la falsa Ginebra mueren víctimas de la descomposición de su propio cuerpo.

Textos: Gal, PM, VMCont.

Bertilak → Caballero Verde.

Beso Terrible (Aventura del). Nombre de la principal aventura acometida por el Bello Desconocido. A la corte de Arturo llega la doncella Helie, que solicita la ayuda de un caballero para librar a su señora del gran mal que padece dándole el Beso Terrible. El Bello Desconocido, que anteriormente había tomado palabra al rey de que le concediera cualquier don que le pidiese, solicita ser el caballero que acometa la aventura. De este modo sale de la corte detrás de Helie, a la que irá convenciendo de su valor a medida que avancen hacia la Ciudad Devastada, lugar en el que tiene que dar el Beso. Tras numerosas aventuras y duros combates, llegan a su destino. El Bello Desconocido penetra solo en la derruida ciudad hasta llegar a un palacio. Entra en él y se encuentra en medio de una sala. Pronto sale de una habitación oscura un caballero armado que le ataca. No obstante, es el Desconocido quien se impone a su enemigo y le obliga a huir y a refugiarse de nuevo en la habitación de la que había salido. Al cabo de poco rato, otro caballero, que aparece por la puerta de esa misma habitación, se enfrenta con él. Combaten y el Desconocido lo mata. Al tocarlo para comprobar si efectivamente está muerto, el caballero vencido se convierte en un líquido repugnante que humea. Después, la sala queda sumida en la oscuridad y una serpiente horrible, que escupe fuego, sale de un armario y se acerca poco a poco al Bello Desconocido. Este hace además de sacar su espada para defenderse y entonces el animal se inclina ante él como un signo de humildad y sumisión. Esta misma actitud adopta cada vez que el Desconocido intenta levantar la espada en su contra y, al mismo tiempo, continúa acercándose, hasta que se lanza sobre el caballero y lo besa en la boca. Después de esto, la serpiente vuelve al armario y entonces el Bello Desconocido oye una voz que le revela su nombre, Guinglaín, y el de sus padres, Galván y el hada Blancemal. Guinglaín se duerme y cuando despierta es de día y ve junto a él a una hermosa mujer, Rubia Esmerada, la señora de la Ciudad Desierta, que le cuenta la verdad acerca de los dos caballeros con los que había combatido la noche anterior. Se trata de dos

magos (véase **Mabón**) que habían encantado la ciudad y a ella misma convirtiéndola en serpiente. El beso de Guinglaín le había devuelto la forma humana. Rubia Esmerada le ofrece su persona y su reino, y al final del relato, Guinglaín se casa con ella en la corte de Arturo.

Texto: BI.

Bestia Distinta. Extraña criatura que desempeña el papel de animal guía. Su cabeza y su cuello son los de un cordero, su cuerpo es el de un lobo, sus patas las de un perro y su cola la de un león. Con excepción de las patas, que son negras, el resto de su cuerpo es blanco. En el prólogo de *Estoire Saint Graal* (prosa), el autor de la obra relata cómo estando él en el bosque, entregado a la vida solitaria y contemplativa, la Bestia Distinta apareció ante sus ojos, un Viernes Santo, 717 años después de la pasión de Cristo, en un cruce de caminos cerca de la Fuente del Llanto, y lo condujo hasta un lugar donde tuvo una visión: Jesucristo en persona le entregó el libro a partir del cual él, más tarde, transcribió íntegramente la *Estoire Saint Graal* (prosa). El nombre de Bestia Distinta se aplica también a la Bestia Ladradora.

Textos: EstSG.

Bestia Ladradora. Animal fantástico con cabeza de serpiente y cuerpo de leopardo; su ladrido es comparable al de sesenta perros. Da su nombre al Bosque del Ladrido (Forest du Glat o du Glar). Es perseguida por Pelinor, que fracasa en sus intentos de darle caza, y por Palamedes. Aunque presenta diferencias en la descripción, podría tratarse de la Bestia Grata Sangre que aparece en el *Cuento de Tristán* (TrL).

Textos: PM, VMCont, TrPr, Trl, Mal.

Bibl.: Muir, L. R., «The Questing Beast: Its Origin and Development», en *Orpheus*, 4 (1957), pp. 24-32; Nitze, W. A., «The Beste Glatissant in Arthurian Romance», en *Zeitschrift für romanische Philologie*, 56 (1936) pp. 409-418.

Blaise. Clérigo; confesor de la madre de Merlín y después maestro de éste. Vive en el Bosque de Brocelianda, donde Merlín le dicta todos sus hechos para que los ponga por escrito. El nombre de este personaje se ha puesto en relación con un *conteur* galés del siglo XII llamado Bledhericus, Bleheris o Blihis, que es citado por varios autores (Giraldus Cambrensis, en *Descriptio Cambriae*, Thomas, etc.) como fuente digna de crédito (véase **Blioberís**).

Textos: DP, LA, PM, PrM, SM(H), VMCont, Baladro, TrT, Mal, AM, Mer.

Bibl.: Gallais, P., «Bleheri, la cour de Poitiers et la diffusion des récits arthuriens sur le continent», en *Moyen Age et littérature comparée. Actes du septième congrès national de la société francaise de littérature comparée, 1965*. Paris, 1967, pp. 47-89. Véase, además, Shirte, D. J., *The Old French Tristan Poems*. London, 1980, pp. 140-144.

Blancaflor. 1. Hermana de Arturo, madre de Perceval.

Textos: PG.

Blancaflor. 2. Sobrina de Gornemans de Gohors, ayo e instructor de Perceval el Galés. Señora del castillo de Bella Morada, que es asediado por Clamadeu de las Islas; Perceval derrota al enemigo de Blancaflor, enviándolo como prisionero a la corte del rey Arturo. Después, Perceval y Blancaflor mantienen una estrecha relación, que desemboca en boda, celebrada con gran riqueza y brillantez; sin embargo, el matrimonio no se consuma.

Textos: Perc., CP 1, CP 2, CP GM, CP M.

Bibl.: Ham, E. G., «The Blancheflor -Perceval Idyll and arthurian Polemyc», en *Kentucky Foreing Language Quarterly*, 6 (1959), pp. 155-162; Klenke, M. A., «The Blancheflor-Perceval-Question», en *Romance Philology*, 6 (1952-3), pp. 173-178; Newstead, H., «The Blancheflor-Perceval Question Again», en *Romance Philology, 7* (1953-4), pp. 171-175.

Blancaflor. 3. Madre de Tristán, hermana del rey Marco de Cornualles (según otras versiones, se llama Eliabel o Elizabel); se casó con Meliadús, rey de Leonís (según algunas versiones, con Rivalén, caballero noble), y murió al nacer Tristán.

Texto: Tri.

Blandín de Cornualles. Caballero de Cornualles que destaca por sus armas rojas. Se juramenta con su compañero Guiot (o Guillot) el Atrevido de Miramar para ir juntos en busca de aventuras. Tras medio año de errar infructuosamente, un perro braco se cruza en su camino y les pone sobre la pista de una cueva, en la que entra Blandín y libera a dos doncellas a las que un gigante tenía cautivas. Más tarde, los caballeros conquistan el castillo de las doncellas, del que se había apoderado el hermano del gigante de la cueva, y que era defendido por leones y gigantes. Reemprendida su marcha, un pájaro maravilloso advierte a Blandín y a Guiot que en el yermo, junto a

un pino, hallarán dos caminos divergentes, uno estrecho y otro ancho, que les llevarán a grandes aventuras. Acuerdan entonces reencontrarse allí mismo al día siguiente de la festividad de San Martín. Blandín toma la senda estrecha y llega a un prado donde una doncella está cuidando un caballo. Comen juntos y, luego, mientras Blandín duerme, la joven se lleva su caballo, dejándole el que tenía a su cargo. En los días siguientes, Blandín no logra dar con el paradero de la doncella, pero encuentra a Peitavín, el escudero de un caballero que ha muerto en un castillo cercano al intentar liberar a una doncella encantada a la que diez caballeros tienen presa. Blandín acude al lugar, mata a tres de los caballeros y, después, a su señor, por lo que los seis restantes se le entregan. El hermano de Brianda, la doncella, le cuenta que la joven fue encantada por su padre cuando éste vio cómo le arrebataban su condado en una guerra; para salvarla debe tomar un azor blanco que hay en una torre, cuyo acceso impiden una serpiente, un dragón y un sarraceno de aspecto horrible y de cualidades mágicas. Superada valientemente la prueba, el contacto del ave con la mano de la joven la despierta de su maravilloso trance. Ella pide a Blandín que sea el señor de sus tierras y le revela que la doncella ladrona era una enviada suya para que acudiera en su auxilio. El enamorado Blandín promete regresar cuando se haya reencontrado con Guiot, al que espera en vano durante tres días en el lugar convenido. Finalmente lo libera del castillo donde lo tenían preso los vasallos del Caballero Negro y su hermano, a los que Guiot había matado en el bosque. Blandín se casa con Brianda, a la vez que Guiot toma en matrimonio a su hermana, Irlanda.

Texto: Blandín de Cornualles.

Blanor de Gaunes. Hijo de Néstor y hermano de Blioberís. Pertenece al linaje del rey Ban y está emparentado, por tanto, con Lanzarote, Héctor, Boores y Lionel. En *Prophéties Merlin*, toma parte en el torneo de Sorelois. En *Tristan* (en prosa) tiene un conflicto con Anguín, rey de Irlanda, que finalmente se resolverá en un combate contra Tristán. Blanor y tres de sus hermanos vencen en un torneo celebrado en el reino de Anguín y éste les ofrece su hospitalidad. Mientras permanecen en la residencia del rey de Irlanda, uno de los hermanos de Blanor muere asesinado misteriosamente y Blanor acusa a su anfitrión de traidor y lo desafía a un combate singular. Con-

vencido de que no tiene ninguna posibilidad contra Blanor, Anguín solicita la ayuda de Tristán, a quien anteriormente había salvado la vida. Tristán actúa como campeón de Anguín en el combate contra Blanor, que tiene lugar en la corte del rey Arturo, en Camelot. Vence Tristán y Blanor le pide que le corte la cabeza, pero su contrincante, haciendo gala de generosidad, le perdona la vida. Después, Blanor toma parte en el torneo de Galehot, donde justa contra Palamedes. El combate finaliza sin que ninguno de los dos se proclame vencedor, ya que ambos resultan heridos y deciden abandonar. Blanor es también uno de los caballeros que salen en busca del Grial. Fue nombrado duque de Limosín. A la muerte de Arturo, se hizo ermitaño, abandonando el mundo de las armas.

Textos: GC, PM, TrPr, Trl, Mal.

Bledhericus → **Blaise.**

Bliant. Caballero que acoge a Lanzarote del Lago en su casa al encontrarlo completamente loco; gracias a sus esfuerzos, recupera parte de su vigor y de su belleza, pero Bliant no consigue que recobre la sensatez; a pesar de todo, Lanzarote salva a su protector de una muerte segura, pues dos hermanos —enemigos mortales de Bliant— le habían hecho caer en una emboscada: Lanzarote los vence. Poco tiempo después, el caballero loco se aleja de los dominios de Bliant, apareciendo en Listenois, donde sanará de su locura por la intervención del santo Grial.

Textos: Ag, FL, TrPr.

Blioberís. Caballero de la Mesa Redonda. Hijo de Néstor de Gaunes y hermano de Blanor. Descendiente de David y emparentado, según algunos textos, con el linaje de Lanzarote. Blioberís es uno de los caballeros armados con los que los de la Mesa Redonda combaten para rescatar a las doncellas descendientes de las guardadoras de las copas de oro. El rey Amangón había raptado a estas últimas, rompiendo así la costumbre de las fuentes. Como consecuencia de ello, la corte del Rey Pescador no había vuelto a ser encontrada. En dicho enfrentamiento contra los caballeros del bosque, Galván vence a Blioberís y lo envía como prisionero a la corte de Arturo. Allí, Blioberís entra a formar parte de la comunidad artúrica y se

destaca por sus dotes como narrador de fascinantes historias y relatos, entre los que figura, evidentemente, cómo el rey Amangón había provocado la interrupción de la mencionada costumbre de las fuentes. Basándose en esta particularidad del personaje y en la semejanza de un nombre con el del «narrador» Breri o Blihis (Bledhericus o Blaise), algunos críticos los han identificado. Blihis es citado como fuente para las historias de Tristán e Iseo y del Grial, y el mismo autor de la *Elucidation* lo cita como autoridad al principio del poema (véase **Blaise**). En *Bel Inconnu,* Blioberís aparece como defensor del Vado Peligroso. Renaut de Beaujeu lo describe como un caballero inmejorable en las armas, pero cruel y traidor. Mantiene, al igual que sus antepasados, la costumbre del Vado, según la cual ningún caballero pueda atravesar el río por ese paso sin combatir con él. En siete años, Guinglaín es el primero que consigue vencerle y tras ello lo envía como prisionero a la corte de Arturo. Blioberís se compromete a cumplir con lo que le impone Guinglaín, pero falta a su palabra. En cuanto Guinglaín se va, envía tres compañeros suyos para que le den caza y lo lleven a su presencia vivo o muerto. Guinglaín, sin embargo, los derrotará también. Más tarde, Blioberís y los otros caballeros vencidos por Guinglaín se encuentran con Rubia Esmerada de camino a la corte de Arturo y le cuentan la historia de sus respectivas derrotas. Tras entregarse como prisionero a Arturo, Blioberís permanece en la corte y participa en el torneo del Castillo de las Doncellas. Este personaje tiene también un papel relativamente destacado en *Mervelles Rigomer*, donde tras derrotar a cinco caballeros, en el transcurso de lo que constituye, dentro del relato, su principal aventura, queda apresado en Rigomer, víctima de los encantamientos que dominan este reino, y finalmente es liberado por Galván. Por sus hazañas es nombrado conde de Poitiers. Blioberís toma parte en diversas aventuras de carácter colectivo, como la campaña contra Claudás, la búsqueda de Lanzarote, la lucha contra Raolais y contra los Sajones, la aventura de la Imagen Horrible y la defensa de la casa de la madre de Aglován contra las tropas de Agripa. Blioberís aparece repentinamente al final de la *Mort Artu*, después de la batalla de la llanura de Salisbury, convertido en ermitaño. Tras la mencionada batalla, Lanzarote llega a una ermita en la que encuentra al arzobispo de Canterbury y a Blioberís entregados a la oración y contemplación. Le cuenta que están allí desde el mismo día de la batalla y que tienen

intención de pasar el resto de sus vidas como ermitaños. Lanzarote se les une, y más tarde, cuando le llega la muerte, Blioberís y el arzobispo son los encargados de llevar su cuerpo a la Alegre Guardia.

Textos: BI, CRP, Eluc, Erec, CP GM, Rig, EPr, FL, DSG, Gal, GC, LTr, LA, Mort, PM, PrEE, PVMA, TrPr, TrL, VMCont, Mal, Am, Mer.

Boores de Gaunes. Rey de Gaunes, hijo del rey Lanzarote, hermano de Ban de Benoic y del mago Guinebaut; casado con Evaine, de la que tiene dos hijos, Lionel y Boores el Desterrado; es tío de Lanzarote del Lago. Como su hermano Ban, y gracias a la intervención de Merlín, desde sus primeros tiempos como rey es un fiel aliado de Arturo, al que ayuda a vencer a los nobles rebeldes, a los sajones y a los jayanes. Arturo no puede ayudarle frente a Claudás de la Tierra Desierta, y pierde todas sus posesiones.

Textos: Ag, CRP, EstSG, FRC, Gal, GC, Grim, Baladro, LA, DSG, QSG, TrPr, TrL, VMCont, Mal, AM, Mer, HG.

Boores el Desterrado. Hijo de Boores de Gaunes. Se le conoce también por el mismo apelativo que a su padre y, en algunas ocasiones, se alude a él como el Bello Malvado. Hermano de Lionel y primo de Lanzarote. Su madre es Evaine. Se le llama «el Desterrado» porque Claudás de la Tierra Desierta le arrebata sus legítimas heredades. Al morir su padre, derrotado por Claudás, Boores y Lionel son hechos prisioneros y se les mantiene encerrados en la fortaleza de Gaunes. Cuando la Dama del Lago se entera, decide rescatarlos y llevárselos a su palacio subacuático, en el que Lanzarote se encuentra desde hace ya años. Boores y Lionel son llevados, efectivamente, a la residencia de la Dama del Lago, no sin antes vengar precozmente la muerte de su padre, matando al hijo de Claudás. Boores se hace acreedor del odio de su hermano Lionel, porque, ante la alternativa de ayudar a una doncella que se encuentra en desgracia o liberar a su hermano del poder de unos caballeros que lo están maltratando, se decide por la primera opción. Más tarde, Lionel mata involuntariamente a Calogrenante, que intentaba mediar en la disputa entre él y Boores, y como consecuencia de ello, los dos hermanos se reconcilian.

Pero, sin duda, la gran importancia de Boores dentro del universo artúrico se debe a que él es uno de los elegidos para llevar a cabo la aventura del Grial. Boores integra, junto con Perceval y Galaz, la tríada celeste. En *Lancelot* (propre) co-

mienza a destacarse por su valor, su modestia y su espíritu elevado, sobre todo, a partir del episodio en el que Lanzarote fracasa ante la tumba ardiente de Simeón. En este sentido, Boores ofrece la contrapartida de un Lanzarote que muestra ya los primeros signos del inminente ocaso de gloria como «el mejor caballero del mundo». Sin embargo, también Boores acaba incurriendo involuntariamente en pecado, al perder su virginidad con la hija del rey Brangorre. Boores yace con ella víctima de un encantamiento, y de esta unión nacerá Helaín el Blanco. Este pasaje se ciñe al mismo esquema que el de la concepción de Galaz por Lanzarote y la hija del rey Pelés, y responde, según Loomis (*Arth. Trad.*, pp. 241-6 y 254), a un modelo tradicional. Su relación con la hija del rey Brangorre rebajará el mérito de Boores como buscador del Grial, pero el pecado se ve compensado por la mortificación de la carne a la que él mismo se somete. La voluntad ascética de Boores hace que tenga un lugar en la tríada celeste, si bien este lugar será el más bajo, el tercero, detrás de Galaz y Perceval. A lo largo de su errancia en pos del Sagrado Vaso, Boores llega al castillo del rey Pelés o Castillo del Grial y allí es iniciado en algunos de los misterios que le están reservados por su condición de elegido. Después se une definitivamente a Perceval y Galaz y, a partir de ese momento, se inicia un camino en tres etapas que los tres caballeros van a seguir juntos. Esas tres etapas corresponden a tres grados de revelación. Sólo Galaz accederá a la última, mientras que Boores y Perceval, menos puros, se quedarán en la segunda. Primero, llegan a un barco maravilloso en el que encuentran a la hermana de Perceval. Ésta les relata cómo Salomón mandó construir esa nave dos mil años antes para hacer llegar un mensaje al Caballero Elegido, el último de su estirpe, que será quien complete las aventuras del Grial. Embarcados de esta manera, llegan a Corbenic, donde son recibidos por el rey Pelés. Allí asisten a una misa oficiada por Josefés, que desciende del cielo. El cáliz es el propio Grial. Ante los ojos de Boores y sus compañeros, la hostia se convierte en un niño y del Grial sale Cristo crucificado para administrar el sacramento a los presentes. La tercera etapa del camino es la ciudad de Sarraz, donde Galaz tiene la visión última, llega al éxtasis y muere. Una mano bajada del cielo toma el Grial y desaparece con él. Boores y Perceval, que no han podido acceder a la última visión, permanecen allí un tiempo. Finalmente, Perceval muere y Boores regresa a Camelot

para relatar todas sus experiencias, que son cuidadosamente anotadas por los escribas. En *Mort Artu*, Boores, reintegrado en la corte de Arturo, tiene una intervención destacada en la disputa que surge entre los caballeros de la Mesa Redonda a causa de Lanzarote y Ginebra, que han sido sorprendidos en adulterio por Agravaín y Mordret. Boores se pone de parte de Lanzarote. Cuando éste muere, Boores se hace ermitaño y vive así el resto de sus días. Según Malory, después de pasar algún tiempo con su primo cerca de Glastonbury, Boores muere en Tierra Santa como cruzado.

Textos: Ag, Mal, CRP, EPr, EstSG, FC, FL, Gal, GC, Grim, GYM, LA, CPM, Mort, PVMA, PM, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mer, LMA, GGK, MG, HG.

Bosque. Los caballeros andantes se mueven, por lo general, en dos ambientes bien definidos: la corte y el bosque. La corte constituye el lugar de encuentro con el mundo conocido, sujeto a orden y normas; es el lugar del individuo social. Por el contrario, el bosque es el espacio de lo ignoto, de la naturaleza silvestre y salvaje; es el lugar del caballero solitario. En el bosque se encuentran leñadores, carboneros, cazadores, guardabosques y pastores (boyeros, por lo común); todos ellos ejercen sus oficios de forma similar a la realidad. El bosque está habitado también por ermitaños, en gran medida caballeros andantes que han abandonado las armas para vivir lejos de la sociedad, dedicados a la oración. Todo ello es trasposición literaria del mundo real. Pero el bosque es, sobre todo, el lugar al que acuden los caballeros andantes y, en ocasiones, las doncellas. Es posible que la presencia de doncellas y caballeros responda a dos razones distintas: los caballeros se inician en el mundo de las aventuras a través de la superación del bosque, con sus amenazas. El bosque podría ser considerado el lugar de rito de iniciación caballeresca; la espesura, la oscuridad, las fieras salvajes, los ríos caudalosos, la noche, añaden matices al secreto y al peligro que constituye cada «paso»; sólo en algunas ocasiones los caballeros escogidos son acompañados por la luz de la luna, que les ayuda a disipar el temor. La presencia de abundantes doncellas que juegan sin cesar a orillas de las fuentes, o que se lamentan por el amor perdido, parece deberse a la pervivencia literaria de divinidades menores (como las ninfas y las náyades) que habitaban los bosques y las aguas ya en época clásica.

Así, el bosque se convierte en un lugar complejo, familiar y hostil a la vez, deseado y evitado. Nada de particular tiene, entonces, la presencia de animales —más simbólicos que reales— como leones o monstruos diversos, que añaden otra nota más de misterio y temor, y sirven, por tanto, para acrecentar el heroísmo del caballero.

Por otra parte, el bosque es, también, el lugar de la purificación o del perfeccionamiento antes de comenzar una etapa nueva de la vida. En este sentido, el carácter de espacio iniciático es indudable. Tras los fracasos amorosos o debido a las derrotas en los combates o en las búsquedas y aventuras, los caballeros se refugian en el bosque y llevan una vida de privaciones y sufrimientos, de ascetismo, que les permitirá ocupar el lugar que se merecen. Sin embargo, no siempre el proceso es tan rápido como desean los protagonistas y sus compañeros: son muchos los que quedan atrapados por el bosque, lejos de todos; poco importa que estén presos en un castillo, en una cueva o en un hermoso jardín sin salida. El bosque los retiene, pues han sido incapaces de superar las pruebas establecidas; sólo la ayuda de otro caballero, más perfecto, los podrá sacar de su prisión. El bosque se convierte de este modo en etapa previa a estados diversos; en ese itinerario, una de las metas posibles —no necesariamente final— es el Más Allá, y el bosque se convierte, de forma muy especial, en el preludio del Otro Mundo, al que sólo se puede llegar después de atravesar el bosque y sus ríos.

Ambos aspectos simbólicos del bosque, lugar de iniciación y preludio del Más Allá, están íntimamente unidos, y resultan difíciles de separar. En la literatura artúrica, no siempre se conserva el simbolismo, o se mezcla con visiones menos profundas, más cotidianas, que contribuyen a crear una atmósfera a la vez mágica y real.

Bibl.: Propp, V., *Las raíces históricas del cuento*, Madrid, 1974 (capítulos 3 y 4), Chénerie, M.-L., *Le Chevalier errant*, Ginebra, 1986, pp. 147 y ss.

Bosque Destruido → Doncella del Bosque Destruido.

Bosque Devastado. Aparece por primera vez en la novela artúrica en los versos iniciales de Perceval de Chrétien de Troyes, pues es el lugar en el que se inicia la acción, donde habitan Perceval y su madre (la Dama Viuda). En él, el protagonista de la novela verá por vez primera a cinco caballeros armados,

visión que desencadenará la partida de Perceval de la casa de su madre. La descripción que el poeta hace de este espacio manifiesta la presencia de cultivos, caza y naturaleza viva, con lo cual el término *gaste* ('yerma') debe ser interpretado más en el sentido de zona geográfica marginal y lejana, que en el de tierra desierta y sin cultivar. Los adjetivos *gaste* 'yerma' y *soutaine* 'solitaria' dan nombre propio a este espacio y lo convierten en un lugar distinto, en oposición sobre todo a la corte del rey Arturo —espacio, por otro lado, en el que se iniciaban todas las otras novelas de Chrétien—. En la *Segunda Continuación*, Perceval vuelve al Bosque Devastado y al entrar en él casi no lo reconoce por el tiempo transcurrido desde que se marchó. Al llegar a la casa en la que se crió, encuentra a su hermana, que le cuenta la muerte de su madre. En esta obra, la ermita en la que reside un tío de Perceval parece situarse en el mismo bosque. En el Lanzarote en prosa, el Bosque Devastado o Bosque de las Aventuras aparece como la tierra del rey Pelés y se sitúa al final del reino de Liscés: es, de nuevo, una situación geográfica límite. En la *Compilación*, de Rusticiano de Pisa, el Bosque Devastado se sitúa cerca de Carmelida y es el lugar en el que Boores vence en combate a Escanor. Lleva el mismo nombre el bosque que se encuentra en una de las rutas hacia Sorelois y en el que cabalgan Danaín y Guirón *(Guirón)*. En *Didot Perceval* aparece de nuevo como el lugar del hogar materno de Perceval, y en el *Livre d'Artus* es el lugar en el que habita la Dama Viuda, herencia de su hijo Aglován, y reino de Pellinor. En la *Queste* el Bosque Devastado será el lugar en el que Galaz encuentre a Lanzarote y a Perceval y, sin reconocerlos, emprenderá combate contra ellos.

Textos: Perc, CP 2, CP M, Blio, DP, GC, CRP, Gal, LA, QSG, Mal.

Bosque Extraño. Dominio de Lambegues; situado en el reino de Logres, a menos de dos leguas del Castillo de Penigue; es un bosque en el que son frecuentes las aventuras: su profundidad y extensión provocan la pérdida de los caballeros que entran en él. En el Bosque Extraño, Mordret y Lanzarote verán, a la luz de la luna, un ciervo blanco custodiado por seis leones; perderán sus caballos, encontrarán a un enano que les prestará ayuda... En el mismo lugar, Lanzarote da muerte a Marlán el Simple o el Maldito, rey de la Marca de Escocia, y muy cerca de allí, Mordret le quitará la vida al ermitaño que le descubre que no es hijo del rey Lot de Orcania, sino del

rey Arturo, y anuncia el final de los caballeros de la Mesa Redonda.

Textos: GC, TrPr.

Bosque Impracticable. Llamado también Bosque Perdedor. Situado a la entrada de Norgales, cerca del reino de Orcania. Es la tierra de Tericán (o Teriquám) el Grande, que tiene prisioneros a sesenta y cuatro caballeros del rey Arturo, a los que pondrá en libertad Lanzarote, tras combatir con Tericán y darle muerte (*Lancelot* propre). En el Bosque Impracticable es hecho prisionero Meliadús, como consecuencia de su derrota en un enfrentamiento contra otro caballero; en esta ocasión, será Guirón quien lo libere.

Textos: GC, Ag.

Bosque Peligroso. En el *Lancelot* (en prosa) ocurren diversas aventuras en el bosque que lleva este nombre. Cuando Lanzarote escapa de la prisión en la que lo tiene Morgana, encuentra a un caballero que va en una litera. Éste le cuenta cómo combatió en el Bosque Peligroso con un caballero que se dio a la fuga y persiguiéndolo llegó a una fuente en la que se bañaban dos doncellas. Cuando iba a matar a su adversario, una de ellas le disparó una flecha en el muslo, advirtiéndole que solamente podría quitársela el mejor caballero del mundo. Lanzarote se ofrece a intentarlo, pero el caballero, que no sabe con quién habla, no se lo permite. El Bosque Peligroso reaparece cuando el autor cuenta por qué la abadía a la que llega Lanzarote con su primo enfermo recibía el nombre de Pequeña Limosna, historia que se remonta a los tiempos de José de Arimatea. Llegados a la abadía, un fraile le contará a Lanzarote la historia de la muerte de un caballero, que llega en ese momento en unas parihuelas: el relato empieza contando la historia de la Colina Prohibida, que se encuentra también por la parte del Bosque Peligroso. El propio Lanzarote llegará a entrar más adelante en el Bosque Peligroso. En él encontrará a un enano que le dice que el bosque no quedará liberado de todas las aventuras que contiene hasta que llegue el Buen Caballero, sin el cual toda persona que entre en el bosque quedará cubierta de vergüenza. Pero Lanzarote seguirá adelante y encontrará la tumba de su abuelo —llamado también Lanzarote—, sacará la cabeza del anciano de una fuente y levantará la losa de la sepultura. Con la ayuda de un ermitaño darán reposo definitivo a tronco y cabeza junto a su esposa, cerca de la casa de éste.

En *Compilación*, de Rusticiano de Pisa, éste es el bosque en el que Tristán rescata a Dinadán y Dodinel de treinta y seis caballeros del servicio de Morgana. En *Perlesvaus*, Galván cabalga por el Bosque Peligroso después de fracasar en el Castillo del Grial. Por la parte que él cabalga, una terrible tormenta le persigue, mientras que al otro lado del río, donde se encuentran un caballero y una doncella, luce el sol. Un doncel le asegura que la tormenta se ha desencadenado porque él lo ha merecido y que cesará en cuanto llegue al primer puente. En la *Suite Merlin* (Vulgata), el señor del Bosque Peligroso, llamado Seguradés, estará presente con las fuerzas de los reyes rebeldes en la batalla contra los Sajones cerca de Clarence, y será también en el Bosque Peligroso, denominado aquí Bosque sin Retorno, donde Keu matará a Lohot, y Arturo a la hechicera Annoure. El Bosque Peligroso se identifica con el Bosque sin Retorno y con el Bosque de Darnantes.

Textos: AO, EstSG, FL, Ag, LA, Perl, PM, QSG, CRP, SM(H), VMCont, TrPr, TrL, Mal, Mer, HG, DP.

Bosque Perdedor → Bosque Impracticable.

Bosque Perdido. Después de haber yacido con la hija del rey Pelés en el Castillo de la Caja, Lanzarote parte en busca de Lionel, hasta llegar al Bosque Perdido, bosque «viejo y antiguo» según el autor del *Lancelot* (en prosa). A la entrada del bosque hay una capilla rodeada de un cementerio y con una cruz y un poyo de mármol en la entrada. En el poyo, una inscripción con letras rojas advierte a los caballeros andantes que si entran en el bosque no saldrán de él sin muerte o afrenta. Lanzarote es albergado esa noche por el ermitaño de la capilla, que le promete que al día siguiente le acompañará a cruzar el bosque. El ermitaño le cuenta que se llama Bosque Perdido porque «nadie sabe nada de él, y el que entra en él no puede saber tampoco absolutamente nada». Al día siguiente Lanzarote se adentra con un escudero en el bosque, y es atrapado por el baile, apareciendo aquí el mismo motivo que impide volver del Bosque sin Retorno de la *Suite Merlin* (Vulgata). Cuando Lanzarote lleva ya un buen rato bailando, una doncella le pide que se siente en un trono y se ponga una corona, pues será la forma de dilucidar si será el caballero que salve a los habitantes del bosque o, por el contrario, permanecerá él también atrapado. Lanzarote se sienta, le colocan la corona y seguidamente cae de lo alto de la torre una estatua

que representaba al rey. Terminan en este momento los encantamientos, y los habitantes del lugar recobran la memoria y el sentido. Un viejo caballero le explicará a Lanzarote el motivo del encantamiento, establecido en su día por un clérigo, primo del rey Ban (véase **Guinebán y Bosque Peligroso**). Morgana tiene en el Bosque Perdido la residencia en la que Lanzarote estuvo prisionero durante dos años y medio, cuando pintó las paredes de la habitación con su propia historia.

Texto: Ag.

Bosque sin Retorno. Otro nombre del Bosque Peligroso motivado por el encantamiento que Guinebán estableció en él en la *Suite Merlin* (Vulgata), que consistía en que todos los hombres que entraban en el bosque permanecían allí bailando para siempre. En esta misma obra la Sabia Dama (vid. **Sabia Dama Venturosa**) tiene el título de señora del Bosque sin Retorno. Según algunos textos ingleses, se encontraría en los dominios del rey **Ban**.

Textos: VMCont, AM, Mer.

Brandelis. Caballero de Arturo. Su nombre aparece a veces como una sola palabra y a veces como Bran de Lis. Algunos críticos sugieren que su origen remontaría al Bran de la tradición galesa. Interviene en diversas aventuras colectivas. Galván lo elige en dos ocasiones para que lo acompañe en las búsquedas de Lanzarote. En *Agravain* (Vulgata), es capturado por Terricán, que lo retiene prisionero junto a Lionel y a otros caballeros de la Mesa Redonda; Héctor de Mares y Lanzarote reconocen sus armas entre las de los demás cautivos, pues las de todos ellos han sido colgadas por Terricán a la entrada de su bosque. Finalmente, Lanzarote mata a Terricán y libera a los prisioneros. Más tarde, Brandelis toma parte en la campaña de Arturo contra Claudás. Cuando Claudás ataca, de noche y por sorpresa, el campamento de Arturo, Brandelis es uno de los primeros en reaccionar y salir al combate, ya que esa noche no se había desarmado para dormir. En *Tristán* (en prosa), participa en el torneo del Castillo de las Landas. Brandelis es herido en el Castillo de la Mala Acogida donde impera la costumbre de maltratar a los caballeros que allí llegan. Después vive diversas aventuras en el Bosque de Darnantes y durante algún tiempo cabalga en compañía de Keu y Lanzarote. Tras buscar al Caballero del Escudo Negro tiene encuentros con

varios caballeros, como Saigremor, Erec, Dinadán y el propio Tristán, que combate contra él y lo derriba, delante de Camelot. Finalmente, Brandelís emprende la búsqueda del Grial. Se le ha identificado con otro personaje del mismo nombre que aparece en *Erec* (en prosa), en *Folie Lancelot* y en *Compilación*, del cual se dice que es hermano o hermanastro de Erec. Bran de Lis desempeña un papel destacado en *Primera Continuación*, donde mantiene una gran enemistad con Galván a causa de su hermana, la doncella Guilorete. Después de una larga convalecencia debida a una herida que recibió en un combate contra Bruno de Branlant, Galván sale un día del campamento de Arturo para ejercitarse un poco y comprobar si ha recuperado su antigua fuerza; en su vagar por el bosque encuentra una tienda en la que hay una doncella sola, que es la hermana de Bran de Lis. Al conocer la identidad del recién llegado, la doncella se deja seducir. Galván se va, después de yacer con la muchacha, pero antes de marcharse le promete que volverá para casarse. Al llegar Bran de Lis a la tienda y descubrir lo sucedido, sale en persecución de Galván, lo alcanza y combate contra él. Con el esfuerzo, la herida de Galván se abre de nuevo y, a causa de la pérdida de sangre que sufre, el sobrino de Arturo apenas tiene fuerzas para seguir luchando. Bran de Lis accede a aplazar el combate, para que éste pueda celebrarse en presencia de testigos, con la condición de que Galván tendrá que enfrentarse a él en el mismo momento en que vuelvan a encontrarse, estén en la situación en que estén, armados o desarmados. Cinco años más tarde Arturo y sus hombres llegan a un castillo desierto en el que encuentran una gran sala con mesas preparadas para comer. En una habitación contigua, Galván descubre un escudo y lo reconoce como el de Bran de Lis. Rápidamente se arma, pues teme que en cualquier momento su enemigo pueda aparecer y pedirle el combate que dejaron en suspenso cinco años atrás. Efectivamente, Bran de Lis no tarda en llegar y, en presencia de todos, tiene lugar el enfrentamiento entre ambos caballeros. En el momento más duro del mismo, aparece Guilorete con un niño, el hijo de Galván, que se interpone entre los dos contrincantes para evitar que se maten. Arturo pone fin a la lucha y obliga a Galván y a Bran de Lis a reconciliarse. Después, Bran se une a la mesnada de Arturo y acompaña al rey al Castillo Orgulloso. Otra de las obras en las que Brandelís tiene una actuación notable es *Claris et Laris*, donde se enfrenta con diversos caballeros y otros per-

sonajes (por ejemplo, cuatro ladrones) y cae varias veces en prisión; Claris lo salvará del cautiverio y la muerte en dos ocasiones.

Textos: AG, Claris, Char, DG, Esc, CP 1, CP 2, CP GM, Rig, LTr, TrPr, JG, CRP, FL, FF, EPr, Gal.

Bibl.: Para el episodio de Galván y la Doncella de Lis véase Gallais, P., «Gauvain et la Pucelle de Lis», *Mélanges Delbouille*, II, pp. 207-229.

Brandigán. Castillo que fue del rey Bran y, después, del rey Evraín, en el que tiene lugar la aventura de la Alegría de la Corte.

Texto: Erec.

Brandín de las Islas. Brandín es el señor de la Dolorosa Guardia y de la Dolorosa Cárcel. Huye de la Dolorosa Guardia cuando ve que Lanzarote ha vencido a todos los caballeros que defendían la ciudad. Al verse exiliado de sus posesiones, jura que matará al rey Arturo. A los pocos días de que Lanzarote haya conquistado la Dolorosa Guardia, Brandín encuentra a Arturo y a sus hombres, que se hallan acampados junto a un río. El rey se refresca dentro del agua y Brandín lo ataca, penetrando con su caballo en el río; pero el caballo se hunde y Brandín está a punto de ahogarse. Tras este fracaso, se aleja de allí. Posteriormente hace prisioneros a Galván, Yvaín y los otros compañeros de la Mesa Redonda que habían salido a buscar a Lanzarote. Durante largo tiempo los retiene en la Dolorosa Cárcel. Lanzarote, en el intento de liberarlos, ataca por sorpresa a Brandín y a su gente cuando éstos pasan por el bosque, pero Brandín vuelve a escapar. Finalmente, en una tercera ocasión, consigue combatir contra él y, tras vencerlo, le obliga a dejar en libertad a sus prisioneros. El ermitaño Plaisseis mantiene encarcelado a Brandín durante un tiempo. En *Livre d'Artus*, Brandín aparece como hermano de Mabón el mago y primo de Brehu. Él mismo posee conocimientos de magia, que le fueron transmitidos por Niniana, de la cual está enamorado. Su odio hacia Arturo le lleva a aliarse con los Sajones para atacar al rey. Brandín es uno de los muchos personajes que han sido asociados por muchos críticos con el Bran de la tradición galesa, sobre todo a partir de la forma que su nombre adopta en *Livre d'Artus*, 'Branduz des Illes', que podría desglosarse en «Bran, duz des Illes», aunque esta etimología es discutida.

Textos: Gal, La, AM, Mer.

Brangoire. Rey de Gorre y señor del Castillo de la Marca. Brangoire convoca un torneo delante de su castillo, para celebrar el aniversario de su coronación y manda llamar a todos los caballeros errantes que deseen conquistar honor y gloria, especialmente a los de la Mesa Redonda. Boores acude a este torneo y se proclama vencedor. La hija del rey Brangoire lo ve y se enamora de él. Después del torneo, el rey colma de honores al campeón y hace que le sirvan una suculenta comida. Más tarde, le entrega el premio que ha conquistado, consistente en el derecho de escoger para sí a la doncella que considere más hermosa y repartir otras doce entre los doce caballeros mejores. Boores, sin embargo, declara que no desea tomar mujer y traspasa al propio rey Brangoire el honor de entregar a las doncellas. Finalmente, por obra de ciertas artes mágicas, la hija del rey Brangoire consigue yacer con Boores y de su unión nacerá Helaín el Blanco. Brangoire siente un gran afecto por Boores y admira su gran valor. El máximo deseo del señor del Castillo de la Marca es que el caballero se case con su hija. Por eso, cuando Boores le pide ayuda en nombre de Arturo, que está siendo atacado por Claudás, Brangoire convoca a todos los caballeros de sus tierras y acude lo más rápido que puede en auxilio de las gentes de Arturo. Brangoire toma parte en otras guerras y batallas siempre al lado del rey Arturo. Es posible que bajo el nombre de Brangoire haya varios personajes distintos, además del rey de Gorre, pues en alguna ocasión se alude a un rey Brangoire, enemigo de Arturo, y a otro homónimo perteneciente al ejército Sajón. Su nombre sugiere una relación con el Bran de la mitología céltica, cosa que también sucede con otros personajes como Brandelís o Brandín.

Textos: Ag, Claris, Char, FF, LA, VMCont, TrPr.

Bredbeddle → **Caballero Verde.**

Brengaín. Hermana de Matael y de Perinis. Fiel criada y confidente de Iseo la Rubia, que prepara el filtro amoroso y sustituye a su señora en el lecho del rey Marco. Casi recibe la muerte a manos de la propia Iseo.

Textos: Fb, TrB, TrT, Erec, Fo, Chv, CP GM, GC, LTr, PM, TrPr, TrL, Mal, AA, Tri.

Bibl.: Baumgartner, *Tristan en Prose*, pp. 236-238.

Brequeham. Bosque de más de sesenta leguas inglesas de largo y treinta de ancho en la parte más estrecha. Se extiende

desde las inmediaciones de la rica ciudad de Cambenync hasta la frontera del reino de Norgales. Un riachuelo profundo lo atraviesa, dividiendo la tierra en dos partes, una perteneciente al rey de Norgales y la otra al duque de Cambenync. Cerca del bosque de Brequeham, a orillas del riachuelo, hay una casa de religión, llamada Bienfais, antigua ermita que pasó a convertirse en un convento de monjes de hábito regular gracias a la ayuda y la protección del duque Escán de Cambenync. El bosque de Brequeham es el escenario de una batalla entre los Sajones y las fuerzas de Clarión y Escán. En ese lugar pasa Galván una noche. Hay otro bosque llamado Brequeham, situado en las proximidades del reino de Escavalón; en él, Galván rescata a Florée de manos de los Sajones.

Textos: Gal, LA, VMCont, TrPr, Mal, AM, Mer.

Bretaña. 1. Reino de Arturo. Puede designar tanto Gran Bretaña como Inglaterra. No siempre resulta evidente la identificación con este territorio, ya que en ocasiones se confunde con Bretaña la Menor.

Bretaña la Menor. 2. Bretaña Armoricana; región de Francia. Reino de Hoel y lugar de origen de Kaherdín y de Iseo la de las Blancas Manos.

Bretel. Consejero y amigo del duque de Cornualles. Merlín utiliza su imagen para camuflarse y poder entrar sin levantar sospechas en Tintagel, donde se encuentra Ygerne. El propio Merlín ha dotado a Uterpandragón de la apariencia del duque de Cornualles, y así Uter puede llegar hasta la esposa de su enemigo y yacer con ella. Más tarde, Bretel se convierte en hombre de Arturo, más concretamente, en uno de sus consejeros. En este sentido, su colaboración con Merlín y Ulfino es decisiva para evitar que, al menos en una ocasión, la Falsa Ginebra consiga sus propósitos. Efectivamente, gracias a los tres, el plan de la malvada usurpadora de sustituir a su hermana, la reina, en el lecho y el trono de Arturo, queda frustrado. Por otra parte, Bretel participa en diferentes batallas, prestando su apoyo a Arturo. Así, por ejemplo, le ayuda contra los Reyes Rebeldes y pelea contra los Sajones para reconquistar, entre otras, la ciudad de Clarence.

Textos: Brut, HRB, LA, PrM, VMCont, Mal, Lay, AM, Baladro, Mer.

Briosque. Al extremo de un valle, en la parte de Neorange, se encuentra la entrada del bosque de Briosque, en el cual está

el lago encantado en el que Lanzarote, Boores y Lionel pasan su infancia, bajo la tutela de su madre adoptiva. Delante del bosque hay un río de aguas tranquilas y entre el río y el bosque se extiende un prado. Remontando el río, se llega al castillo de Charosque, vecino del de Brions. El nombre del bosque es justamente el resultado de fusionar Brions con Charosque. Mientras viven en el lago, Lanzarote, Boores y Lionel van a jugar a menudo a Briosque. La razón de que la Dama del Lago tenga allí su residencia se debe seguramente al hecho de que el bosque pertenecía a su padre, llamado Dyones. Éste había recibido una parte en herencia, del tío de su mujer, y la otra como recompensa de Ban de Benoic y Boores de Gaunes por haberles prestado su apoyo en la guerra contra Claudás. Briosque es, también, el lugar de encuentro de Merlín y Niniana.

Textos: VMCont, AM, Mer.

Brocelianda. Bosque de localización bastante confusa en los textos, situándose tanto en la Bretaña peninsular como en Gran Bretaña. Una de las primeras y más extensas apariciones de este bosque se encuentra en *Yvain:* en ella tiene lugar una de las aventuras fundamentales de la novela, esto es, la Aventura de la Fuente, que dará acceso al protagonista hacia el castillo de Laudine. El bosque de Brocelianda está presente en gran parte de la novela, a pesar de que se trata aquí de un bosque absolutamente abstracto, no descrito más que por las diversas presencias que el caballero encontrará en él. En Brocelianda se sitúa la acción de esta obra, con algunos intervalos en el mundo civilizado y urbano que aparecen claramente como contraposición al bosque. Es también en este bosque en el que Yvaín deberá sufrir la locura a la que le ha arrastrado su incumplimiento de la promesa que le había hecho a la dama; en este mismo lugar deberá superar también esta crisis, ayudado por uno de sus habitantes: el ermitaño. Brocelianda es también el sitio de la aventura en *Claris*, donde el bosque contiene un peligro fundamental: la presencia del hada. Claris busca a su amigo en Brocelianda y el segundo día consigue liberarlo del jardín en el que Madoine lo tiene encerrado. A la vuelta, evitan atravesar el bosque, temerosos de la venganza del hada, y lo bordean. Pero el hada Madoine tiene la capacidad de transportar de un extremo al otro del bosque a todo el que se acerque. Brocelianda es, pues, un lugar en el que abundan los hechos maravillosos. En el *Livre d'Artus* reaparece el bosque, y será

en él donde Calogrenante encuentre a Merlín en forma de un hombre horrible y gigantesco. En esta misma obra aparece de nuevo la fuente situada en Brocelianda, aunque aquí se explica claramente que es Lunete quien ha establecido en el lugar la fuente mágica. Se sitúa también en Brocelianda la nueva fortaleza en la que Niniana tiene cautivo a Merlín en la *Continuación de Merlin* (Vulgata) y se considera el reino de Ris en la *Primera Continuación*. En el *Lancelot* en prosa se hace referencia al hecho de que José de Arimatea encontró en Brocelianda al sarraceno que le llevó a su castillo para curar las heridas de su hermano, y con el cual tuvo una viva discusión teológica. En Brocelianda se localizan la fuente de Bareton, Newerte y el Castillo de Windsor. Podría tratarse del mismo lugar que Briosque. Se suele identificar con el bosque de Paimpont, situado al oeste de Rennes.

Textos: Ag, Char, EstSG, Grim, LA, VMCont, Yv, CP 1, Claris, Esc, AM, Mer, HG.

Bibl.: Foulon, Ch., «Le nom de Brocéliande», *Mélanges Le Gentil*, Paris, 1973, 257-263; Le Goff, J., y Vidal-Naquet, P., «Lévi-Strauss en Brocéliande», *Critique*, 325, 541-571.

Bron. Marido de Enygeus, hermana de José; padre de doce hijos y entre ellos, Helaín el Gordo. Según algunas versiones, es abuelo de Perceval el Galés. Se le llama Rico Pescador por haber pescado para José de Arimatea. Es posible que se trate del mismo personaje que Bran el Dichoso.

Textos: DP, EstSG, Grim, PJA, PrM, TrPr, VMCont, AM, Mer, HG.

Bibl.: Loomis, R. S., «Bron and other figures in the EstSG», en *Modern Languages notes*, 24 (1929), pp. 416-436.

Brumante el Orgulloso. Hermano de Chanart, sobrino del rey Claudás de la Tierra Desierta; muere abrasado al desafiar todas las prohibiciones y sentarse en el Asiento Peligroso.

Texto: Ag.

Bruno el Despiadado. Es posible que con este nombre se designe a dos personajes diferentes. Por una parte, al hermano de Colivre; señor de Salerne o Falerne, rey de la Ciudad Roja; conocedor de las revelaciones sobre los antepasados de Palamedes. Es enemigo del rey Arturo, y muere a manos de Gueheriet, después de haber sido derrotado por Galván en otra ocasión. Con algunos rasgos similares se muestra su homónimo, hijo de Bruno el Felón (o de Arrouan); es también ene-

migo del rey Arturo, quizás porque fue el mismo rey quien dio muerte a su padre; mantiene estrechas relaciones con Morgana; es un caballero traidor y cobarde, que no tiene escrúpulos en atacar a gente indefensa, maltratar doncellas y asaltar caballeros de improviso, aunque estén dormidos; es la encarnación del espíritu anti-cortés.

Textos: AP, Esc, VMCont, Perc, CP 1, CP 2, CP GM, CM, CRP, Gal, GC, LA, PM, VMCont, TrPr, TrL, Palamedes, Mal, AM, Mer.

Brunor el Negro → **Caballero de la Cota Mal Cortada.**

Bruto. Conquistador de Bretaña (1), de quien recibió el nombre; hijo de Silvius y de la sobrina de Lavinia; casado con Inogen, tuvo tres hijos, que dieron lugar a los nombres de las tres partes principales de la isla: Locrinus (Logres), Albanactus (Albania, i.e. Escocia) y Camber (Cambria).

Textos: HRB, Brut, Claris, VMCont, Percef., Mal, Lay, MA, AM, Mer, KAD, GGK.

Bibl.: Faral, E., *La legende arthurienne*, vol. I. Paris, 1929.

Bruyán de las Islas. También llamado «de las Aguas». Hijo de un caballero pobre; primo de Escanor y de Andriuete. Mantiene relaciones amorosas con la Dama de las Islas y con Esclarmonde. Su hostilidad hacia el rey Arturo viene de antiguo, pues se enfrenta a él en un par de ocasiones y, luego, dará protección a Keu, que ha abandonado la corte tras matar a Lohot. El senescal pasa a formar parte de la mesnada de Bruyán. Aprovechando que Arturo y sus hombres se han puesto en marcha en busca de Keu, Bruyán saquea el reino de Bretaña, que se halla prácticamente indefenso. Sólo Lanzarote está en situación de defender a la reina Ginebra, y no tarda en enfrentarse a Bruyán, al que derrota. Mientras Bruyán se recupera y reorganiza sus fuerzas, regresa el rey Arturo, y se produce un nuevo enfrentamiento que terminará con la derrota definitiva del invasor, que cae prisionero del rey Arturo y le jura fidelidad. Sin embargo, Bruyán no mantiene su juramento, pues no tarda en aliarse con Claudás. En otro texto (C2E) pervive la imagen de Bruyán como traidor o felón: la Dama de las Islas rechaza las proposiciones amorosas de Bruyán, poniéndole como condición para acceder el que venza a Galván en combate. Aprovechando que Galván se encuentra inerme, le ataca y lo abandona malherido, creyendo que está muerto. Después, Galván se vengará, lo vencerá y lo enviará prisionero a la corte,

donde Bruyán no descubrirá a nadie su nombre y será llamado Bello Prisionero. Es posible que el personaje proceda de un personaje real, Brian de Insula, que aún vivía en 1154.

Textos: BI, Erec, Perl, TrPr, Esc, C2E, GC, CP 1, CP 2, Mal (que parece aludir con este nombre a dos personajes distintos).

Buen Caballero → Galaz.

Cabal. Perro de Arturo que, cuando iba tras el jabalí Twrch Trwyth en la región de Buelt, dejó huella de sus patas en una piedra; Arturo colocó esta marca sobre un montón de piedras en Caern Cabal ('casco de caballo'), de donde nadie conseguía llevársela, pues si alguien la alejaba del lugar, la piedra reaparecía la mañana siguiente en su lugar de origen.

Textos: Nennius (Mirabilia), Culhwch and Olwen.

Caballero Cobarde. Caballero al servicio de la Doncella del Carro, está adornado con todas las cualidades, aunque desprecia la guerra porque sólo trae consigo desgracias. Por tal razón monta a caballo de espaldas y lleva su lanza y su escudo al revés, negándose a librar combate alguno. Según un sacerdote del Castillo de la Pregunta, el Caballero Cobarde simboliza la ley anterior a la Crucifixión, que estaba torcida, lo que explica que, al encontrar a Galván y garantizarle éste que no lo atacará, cambie su postura sobre el caballo y retome las armas con propiedad. Perlesvaus le pregunta por qué va armado si es un cobarde y rehúye el combate, y él responde que teme que le maten, pero al ser atacados por el Caballero Ladrón y a la vista de su propia sangre, el Cobarde se lanza a la lucha y decapita al agresor. Perlesvaus lo rebautiza entonces como el Caballero Atrevido. Muere en combate contra Aristor defendiendo a la

hermana de Perlesvaus. Tiene un hermano, que agradece a Perlesvaus que empujara al Cobarde a la caballería. El tipo del caballero cobarde que lleva mal las armas pero que recupera el valor al ver derramada su sangre se encuentra también en el personaje del Bello Malvado.

Texto: Perl.

Bibl.: *Le Haut Livre du Graal: Perlesvaus*, ed. W. A. Nitze y T. Atkinson Jenkins, Chicago, 1932-1937, tomo II, pp. 124-33; Muchnic, H., «The Coward Knight and the Damsel of the Car», *Publications of the Modern Language Association of America*, 43 (1928), pp. 323-342; Weston, J. L., «The Perlesvaus and the Story of the Coward Knight», *Modern Philology*, 20 (1922-1923), pp. 379-389; Brugger, E., «'Der Schöne Feigling' in der arthurischen Literatur», en *Zeitschrift für romanische Philologie*, 61 (1941), pp. 1-44; 63 (1943), pp. 123-173, 275-328; 65 (1949), pp. 121-192, 289-433; 67 (1951), pp. 289-298.

Caballero de la Carreta. Sobrenombre con el que se conoce a Lanzarote del Lago a causa de un incidente sucedido durante la persecución de Meleagant, raptor de la reina Ginebra. Tras combatir con los esbirros de aquél, que le matan el caballo, Lanzarote pide noticias de la reina a un enano que conduce una carreta. El enano se ofrece a ayudarle sólo si sube a la carreta con él, lo que sabe que será una humillación para el caballero, pues en la época en que se sitúa la acción, las carretas se empleaban como cadalsos para escarnio público de los delincuentes. Después de un instante de duda Lanzarote monta en la carreta y sigue su camino con el enano. Desde este momento se le conoce como el Caballero de la Carreta, o, simplemente, el de la Carreta. La circunstancia de la pérdida o ausencia del nombre (Lanzarote no había sido nombrado hasta entonces y no lo será hasta que la reina lo reconozca en Gorre), un motivo típico de la novela artúrica, señalará en adelante la evolución del personaje durante sus aventuras, pues sólo su recuperación indicará la culminación de su realización social dentro de la clase caballeresca. Lanzarote, irónicamente, concederá merced a un caballero, al que ha derrotado y que se había burlado de él como cobarde, solamente si monta en una carreta.

Textos: Char, CharA, Lanc, Mal.

Bibl.: Shirt, D. J., «Chrétien de Troyes and the Cart», en *Studies in Medieval Literatura and Languages in Memory of Fr. Whitehead*. Manchester-New York, 1973, pp. 279-301; Fromm, H., «Zur Karrenritter-Episode im *Prosa-Lancelot*. Struktur und Geschichte», en *Medium Ae-*

vum deutsch. Beiträge zur deutschen Literatur des hohen und späten Mittelalters. Festschrift für K. Ruh, Tübingen, 1979, pp. 69-97; Wilson, R. H., «The Prose Lancelot in Malory», en *University of Texas Studies in English*, 32 (1953), pp. 1-13; Jesmok, J. M., «The Function of Malory's 'Knight of the Cart'», en *Michigan Academician*, 13 (1980), pp. 107-115.

Caballero de la Cota Mal Cortada. Sobrenombre aplicado a Brunor el Negro, hijo de Brunor el Buen Caballero sin Miedo, hermano de Dinadán, nieto de Esclanor y primo de Arín, aunque la tradición de las novelas en verso no transmite nunca su nombre. Al no admitirlo Arturo entre los suyos abandona la corte, pero Galván intercede en su favor y envía un mensajero tras él. Dado que sólo se conserva un breve fragmento de la obra que tiene al Caballero de la Cota Mal Cortada como protagonista, ignoramos la resolución del asunto, pero se le menciona en otras obras como caballero artúrico y hasta de la Mesa Redonda, con cuyos compañeros emprende la demanda del Grial. Keu acuña su sobrenombre tras presentarse el caballero en la corte de Arturo cubierto con la túnica, llena de jirones, que llevaba su padre cuando fue asesinado, prometiendo no quitársela hasta haber vengado esa muerte. Se le conoce también como el Caballero del Escudo Rojo.

Textos: BI, CP 2, GC, Rig, TrPr, VCMT, Mal.

Caballero de las Dos Espadas. Sobrenombre del caballero Meriadeuc, hijo de Bleherí y de la Dama del Lago de los Gemelos. Tiene una hermana cuyo nombre no se menciona. Señor de los Valles de Blanquemore y del Lago de los Gemelos. Meriadeuc ignora largo tiempo su verdadero nombre, hasta que se le revela en la Fuente de las Maravillas grabado en la hoja de la espada que había causado heridas incurables al caballero Gaus y con la que Meriadeuc las cicatriza. Gana su sobrenombre en la corte de Arturo al lograr desabrochar el cinturón de la espada ceñida por la doncella Lore de Caradigán, obteniendo así su segunda espada. Tras la partida de Meriadeuc de la corte, Lore proclama que se casará con ese caballero. Después de llevar a cabo varias aventuras, Meriadeuc llega por azar al castillo de su madre, quien le revela su identidad y las circunstancias de la muerte de su padre: Galván lo ha matado, inducido engañosamente a que llevara sus armas por Brién de la Gastine, que está en guerra con Bleherí. Antes de morir Bleherí anunció que su hijo le vengaría. Sobre el cadáver

de Bleheri, conducido para su entierro a la Capilla Arrasada, va la espada ganada por su hijo a Lore, quien la recupera entonces. Brién rapta también a la hermana de Meriadeuc, pero éste le da muerte cumpliendo la venganza de su padre. De regreso a la corte artúrica, se reconcilia con Galván y se casa con Lore. Ocasionalmente recibe también el sobrenombre de Caballero de las Damas por escoltar a un grupo de señoras. El mismo sobrenombre, y ganado en circunstancias idénticas, recibe otro personaje, Balaam, quien obtiene también una segunda espada al conseguir desceñírsela a una doncella del cortejo de la Dama de la Isla de Avalón. Véase **Palamedes.**

Texto: C2E, SM(H), aunque se trata de Balaain.

Caballero del Dragón. Dos personajes distintos, pero de características similares, reciben este nombre. Se distinguen por poseer un escudo con un dragón que despide llamas terroríficas. Ambos son caballeros malvados y asesinos y terminan sus días a manos de Perceval. El primer caballero, un gigante, es señor del Castillo de los Gigantes y suele merodear por la Isla de los Olifantes. Asesina a Helain de Escavalón y guerrea contra Arturo por la muerte de su amigo o, quizás, pariente Logrin. En el combate final, Perceval le corta la mano y hunde su espada en la boca del dragón, que vuelve sus llamaradas hacia su dueño, al que reduce a cenizas. El otro personaje es hermano del rey Maragón y construye una ciudad en las Islas del Mar. Obtiene el extraordinario escudo gracias a los poderes mágicos de una bruja. Asesina al amigo de Claire, la Doncella del Carro, a la vez que asedia Monteclaro, pero su encuentro con Perceval le hace pagar con la vida ambos delitos. Persuadido antes de morir por el Galés, el caballero se arrepiente de sus muchos pecados y muere en la fe de Cristo.

Textos: CP GM, Perl.

Caballero del Escudo Rojo. También llamado Caballero Rojo o Bermejo, es el primer caballero muerto por Perceval. Su genealogía y circunstancias son variables: señor de la Floresta de Quinqueroi o del Bosque de las Sombras; hermano de Cahot y padre de Clamador de las Sombras o padre de Leander, Evander, Marmadús y Meliadás; tiene un hermano al que no se nombra. Según algunos textos, el Caballero Rojo fue el autor de la muerte del padre de Perceval. Su enfrentamiento mortal con Perceval sucede bien en la Yerma Floresta Solitaria, mien-

tras se halla luchando contra el Caballero del Escudo Blanco, bien en las afueras de Carduel, tras haberse apoderado insolentemente de una copa de Arturo en una reunión cortesana. En ambos casos, Perceval mata al caballero lanzándole una jabalina que le atraviesa la cabeza. El joven galés toma luego las armas del muerto, que constituyen su primer arnés caballeresco. El cadáver es sepultado en la iglesia de San Brandán tras obtener Perceval el perdón de los cuatro hijos del caballero. Véase también **Caballero de la Cota Mal Cortada.**

Textos: CP2, CP GM, FG, Perc, Perl, PG.

Caballero del León. Sobrenombre con el que se conoce a Yvaín, el hijo de Urién. El epíteto se debe al animal al que Yvaín salvó de una muerte segura en el claro de un bosque, pues una serpiente lo sujetaba por la cola mientras le quemaba el lomo con sus llamaradas. Tras ser liberado, el león se entrega mansamente a Yvaín, al que acompañará y protegerá con toda fidelidad en sus aventuras. El tema del caballero y el león, que ya se encuentra en Aulo Gelio, cobró especial notoriedad poco antes de que Chrétien de Troyes lo retomara al ser atribuido al cruzado Golfier de las Tors, sobrino del trovador Bertran de Born. En textos posteriores se explica el sobrenombre porque Yvaín llevaba en su escudo la piel de un maravilloso león coronado, al que había dado muerte Lionel.

Textos: FG, Gal, Yv.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», en *Modern Philology*, 38 (1940-1), pp. 267-287. Véase, además, la Bibliografía citada en la traducción de I. de Riquer, Chrétien de Troyes, *El Caballero del León*. Madrid, Alianza Edit., 1988.

Caballero del Papagayo. Sobrenombre ganado por Arturo en una aventura sucedida al principio de su reinado, cuando rescata a una doncella prisionera del León sin Merced, señor del castillo de Causuel, y obtiene un mágico papagayo parlante que poseía su enemigo. El papagayo está dentro de una jaula de oro adornada con rubíes cuyo brillo ilumina de noche y en cuya parte superior hay grabados con toda suerte de pájaros y animales. La jaula es transportada a lomos de un caballo, cubierta con una pieza de seda ricamente bordada. El papagayo distrae a su dueño cantando, pero también le alienta a combatir a pesar de ser él mismo un cobarde redomado.

Textos: Pap.

Caballero Verde. Con este nombre se conoce a varios per-

sonajes, como Bertilak del Alto Desierto o Bredbeddle, Pertolype o el mismo Tristán, aunque el más importante sea el primero de los citados, también conocido como Caballero de la Capilla Verde, que es el protagonista de la obra aliterativa *Sir Gawain and the Green Knight*. Un día de Año Nuevo, en que el rey Arturo y su corte se encuentran en Camelot, llega un tremendo caballero, vestido todo de verde, y del mismo color era su caballo. Reta a los caballeros presentes al juego de dar un golpe por otro golpe, y está dispuesto a permitir que el que acepte el reto sea el primero en descargar su tajo de hacha. Galván acepta, sustituyendo al rey Arturo, y se compromete a repetir el juego doce meses más tarde. El golpe de Galván es certero, y basta para hacer rodar la cabeza del Caballero Verde, que no se desploma, sino que recoge su cabeza y vuelve a montar a caballo, recordando a Galván que le espera un año después en la Capilla Verde, para cumplir con la parte que le corresponde del juego. Transcurridos doce meses, Galván llega a un castillo, cuyo señor lo recibe con cortesía y lo acoge con cordialidad. Quedan tres noches para el día de Año Nuevo: el señor del castillo propone un cambio a Galván; él entregará al sobrino del rey Arturo las piezas de valor que cobre en el bosque, mientras que Galván deberá darle lo que consiga de valor en el castillo durante su ausencia. Así lo hacen, y tres veces cambian la caza por los besos que una dama tentadora ha conseguido arrancar al caballero de Arturo. Llegado el plazo, Galván acude a la Capilla Verde, donde se pone a disposición del Caballero Verde, que hace dos amagos de cortarle la cabeza a Galván, y que por fin descarga un tercer golpe, que apenas le roza el cuello. El Caballero Verde le hace saber entonces que la dama tentadora era su propia mujer, que los dos primeros intentos han sido el resultado de su lealtad, mientras que el tercero ha puesto de manifiesto una pequeña deslealtad, ya que no le había entregado una cinta que la dama le dio. El mismo Caballero Verde le hace saber que todo estaba preparado y que él mismo era víctima de los hechizos y artes mágicas de Morgana. Tras cumplir con los plazos y términos del reto, y salir airoso, Galván regresa a la corte.

Textos: GK, AKC, GGK, Mal.

Bibl.: Loomis, *ALMA*, cap. 39.

Caballeros. El mundo artúrico se describe, esencialmente, como una sociedad de caballeros. Agrupados física y espiritual-

mente en torno al rey, constituyen una suerte de orden militar (la orden de la caballería, según reza el título de un tratado francés del siglo XIII) y su itinerario existencial se explica a partir de sus idas y venidas de la corte real. Los caballeros de la narración cortés son el resultado de la idealización de los guerreros feudales operada en la segunda mitad del siglo XII, con el objeto de controlar una clase social armada y desestabilizadora y reconducir sus fuerzas en favor de los nuevos núcleos de concentración del poder político (principados y monarquías restauradas). Por ello estas novelas se convierten en ejemplos acabados del modelo de comportamiento caballeresco que deben seguir los revoltosos bachilleres sin tierra que andan de torneo en torneo a la búsqueda de fortuna. Movido por las cuatro virtudes de la prudencia, la justicia, la fortaleza y la templanza, el caballero artúrico está comprometido en la salvaguarda fiel del orden social cuyo símbolo y garante superior es el rey. Esta tarea se materializa en la defensa de los débiles y los desamparados (por lo general doncellas, viudas y huérfanos, pero también caballeros sometidos) frente a quienes pretenden alterar ese orden, apoderándose de las tierras o riquezas que tales víctimas suelen tener pero que no pueden mantener por ellas mismas.

La superioridad que permite que el caballero imponga la fuerza justiciera de la ley se cifra en la posesión del caballo que está en la raíz de su nombre y del que sólo puede disponer una persona de condición social pudiente. Igual distinción expresan el arnés guerrero (compuesto de espada, escudo, lanza, yelmo, loriga y calzas de hierro) y su complejo y codificado empleo. En efecto, además del pequeño ritual de la investidura del caballero, expresado en el gesto de la espada que golpea sus hombros, la misma actividad bélica desempeñada en numerosos torneos y duelos singulares encierra reglas y formas propias de clase. Así, por ejemplo, la lanza no es para el caballero un arma arrojadiza, como la jabalina de los rústicos, sino que sirve para embestir horizontalmente al contrincante en una justa. Tales combates, minuciosamente descritos, llenan páginas y páginas de la narrativa artúrica.

En las primeras obras del género (Chrétien de Troyes y seguidores de su estilo), el ejercicio de la caballería conjuga elementos de procedencia diversa, tanto laicos como religiosos, bien de índole profesional, bien cultural. Conceder merced al adversario que se entrega, por ejemplo, responde a la moral

utilitaria de la clase caballeresca (un enemigo vencido puede convertirse en una aliado fiel), pero la Iglesia deja sentir también su influencia a través de las virtudes cardinales antes mencionadas o en la justificación fundamental que concede al orden existente y a la función social, en él, de la caballería (servir al rey es servir a Dios). Por ello no es extraño que los caballeros acudan a misa por la mañana o se detengan a orar si encuentran una capilla en su camino. A todo esto hay que añadir el peso decisivo de la cultura cortés, que humaniza la figura del guerrero haciendo que su vigor bélico sea inspirado por el sentimiento del amor. La imagen emblemática del llamado topos cortés, que se encuentra ya en la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth, y que se repetirá una y otra vez en la novelística de los siglos XII y XIII, muestra a los caballeros luchando ante sus damas, que los observan desde los muros creando una corriente de simpatía que enardece la fuerza de los combatientes. No otra es la causa de la afortunada reacción del malherido y exhausto Lanzarote en su combate contra Meleagant en Gorre, al percatarse de que su amada Ginebra sufre observándolo desde una ventana. Responden a esta identificación de amor y caballería sobrenombres como el de Caballero de las Doncellas, atribuido a Galván y a Guirón, o la constitución de compañías de caballeros al servicio de una dama (véase s. v. **Caballeros de la Reina**).

El relato biográfico del caballero que gana mérito ante su dama y sus tierras a través de las aventuras que halla en su errancia fuera de la corte, característico de esta primera etapa, se complica hacia 1200 y en adelante con una marcada cristianización de los contenidos novelescos. El servicio a la dama y al rey queda relegado a un segundo plano ante la búsqueda trascendental del Grial. La caballería, como colectivo, se convierte ahora en instrumento de la materialización en la tierra del mensaje divino, en milicia de Cristo. Así, el caballero destinado a cumplir el sagrado misterio del Grial debe ser puro y casto (el virginal Galaz). Malory interpretará esta pureza en su rigor extremo: su Galahad entiende la satisfacción amorosa como un obstáculo para su alto llamado.

La identidad social del caballero, su fama como tal, puesta en juego en el cumplimiento de aventuras y combates, se expresa a menudo, sobre todo en los *romans* franceses en verso en la posesión del nombre, cuyo destino va ligado al proceso azaroso de las caballerías. Tenemos, pues, caballeros que, ha-

biendo fallado en sus obligaciones, se ven enajenados del nombre (se habla literalmente de la pérdida del nombre de Galván) y reciben un sobrenombre que los identificará provisionalmente hasta la recuperación de aquél (Yvain/Caballero del León; Galván/el Sin Nombre). Otras veces, la resolución de una aventura fundamental revela por primera vez el nombre del caballero (Caballero de la Carreta/Lanzarote; Bello Desconocido/Guinglaín). El cambio de nombre indica siempre una nueva etapa, como cuando Perlesvaus rebautiza al Caballero Cobarde, que lo ha auxiliado bravamente en una aventura, como el Caballero Atrevido.

Pero también el color de las armas puede denunciar la identidad o la cualidad esencial del caballero. El color rojo, según los celtistas, alude a un vigor guerrero enorme, que alcanza su clímax a mediodía y decrece después: son los llamados caballeros solares, que Loomis emparenta con el dios de la muerte de los celtas, el Sol, que se representaba con el rojo (R. S. Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 165 y ss.). Los caballeros negros son, por lo común, perversos (aunque el negro puede ser signo de duelo y de venganza, como en el caso del Caballero de la Cota Mal Cortada), ya que utilizan su fuerza para fines no corteses. En este bando de los caballeros malvados se encuentran los que atentan contra las reglas y virtudes antes mencionadas: devastan regiones, secuestran y someten a sus víctimas a costumbres ominosas, actúan como salteadores de caminos o desdeñan el combate singular lanzándose en grupo contra un solo caballero.

Bibl.: Kohler, E., *La aventura caballeresca*, Barcelona, 1990; Hanning, R. W., «The Social Significance of Twelfth-Century Chivalric Romance», en *Medievalia et Humanistica*, 3 (1972), pp. 3-29; Flori, J., «Pour une histoire de la chevalerie: L'adoubement dans les romans de Chrétien de Troyes», en *Romania*, 100 (1979), pp. 21-53; Painter, S., *French Chivalry*, Baltimore 1940.

Caballeros de la Reina. Es la compañía de caballeros al servicio personal de la reina Ginebra, también llamados a veces los Compañeros de la Reina. El grupo se constituye a petición de Galván y, tras jurar fidelidad a la reina, se comprometen a buscar y realizar aventuras en su nombre durante un año y un día. A su regreso las contarán y serán anotadas por los cronistas de la corte. Formada principalmente por caballeros noveles y de la edad de Galván, su rivalidad con los caballeros de la

Mesa Redonda se dirime en un agrio y violento torneo disputado en Logres, que se resuelve con una conciliación por la cual se admite a Galván como cabeza de la Mesa Redonda y a sus compañeros como integrantes de la misma. Se menciona en alguna ocasión como caballeros de la Reina a Héctor de Mares, Lanzarote, a los hermanos de Galván, a Yvaín, hijo de Urién, a Galescalaín, Giflete, Saigremor, Keu, Dodinel y Lucano, entre otros.

Textos: Char, Gal, LA, TrPr, VMCont.

Cabarentín. Rey de Cornualles, es uno de los caballeros de la Mesa Redonda y uno de los altos mandos del ejército de Arturo. Como tal, participa, dirigiendo sendos cuerpos, en la campaña contra Claudás y en la batalla final en la llanura de Salesbieres, donde encuentra la muerte. Su nombre, harto variable, tal vez sea una corrupción de alguna de las varias formas del topónimo Camparcorentín (actualmente Kemper), la capital de Cornualles en Bretaña (F. Lot, *Étude sur le Lancelot en prose*, p. 148, n. 6).

Textos: Ag, Mort.

Cador el Noble. 1. Duque de Cornualles; hereda el título de Renalt de Cornualles, al casarse con su hija Eufemia; padre de Silence. Según algunas versiones, era tío de Arturo y padre de Constantín (que heredará el trono, después de la batalla de Camlann). Combate al lado del rey Arturo, y es uno de los jefes de su ejército. Mata a un dragón que asolaba el ducado de Cornualles, pero queda envenenado y está a punto de morir; los conocimientos médicos de Eufemia y las atenciones que le proporciona, lo curan. Cador y Eufemia mantienen largo tiempo en secreto sus sentimientos hacia el otro, hasta que finalmente se descubren el amor y se casan. Tienen una hija única, Silence, que no podía heredar, según las leyes promulgadas por Ebaín, rey de Inglaterra, que apartaban de la herencia a todas las mujeres. Por esta razón, crían y educan a Silence como si fuera un varón.

Textos: HRB, Brut, VMCont, Sil, Mal, Lay, MA, Mer, AA.

Cador. 2. Hijo del rey de Cornualles, hermano de la doncella Guignier y enamorado de Ydaín, a cuyo hermano, Caradoc del Brazo Corto, buen amigo suyo, ayuda a liberarse de la serpiente que oprime su brazo. Sus títulos resultan un tanto con-

fusos a juzgar por las menciones que hallamos en diferentes obras: caballero de Arturo y rey, presumiblemente de Cornualles, país al que se le vincula y del que, en efecto, es reputado como rey, aunque en concurrencia con el célebre Marco; pareja incongruencia se da cuando es citado como señor de los irlandeses, título que también se concede a Elidús. En una curiosa aventura desoye a quienes le advierten que no se acerque a un molino y termina atrapado en las ramas de un árbol.

Textos: Claris, CP 1, Esc, FF.

Cahú. Hijo de Yvaín el Bastardo, sirve como escudero en la corte de Arturo. Un día que tenía que acompañar al rey a la capilla de San Agustín, sueña que Arturo se ha marchado sin él y, apresurándose a alcanzarlo, se adentra en un bosque: en una landa del mismo encuentra una capilla rodeada por un gran cementerio. Sospechando que el rey se ha detenido allí para orar, entra y observa el cadáver de un caballero ricamente dispuesto entre cuatro candelabros de oro. Toma uno para obsequiar al rey y se lo mete entre las calzas y el muslo. Siguiendo su camino topa con un hombre negro y horrible, armado con un cuchillo punzante de dos filos, que lo hiere mortalmente en el costado al pretender apoderarse del candelabro. Cahú despierta del sueño reclamando a gritos un sacerdote y descubriendo que el sueño se ha hecho realidad: muestra el cuchillo que le atraviesa el costado y entrega el candelabro de oro al rey, y muere después de confesarse. Por consejo del sacerdote, Arturo dona el candelabro a la iglesia de San Pablo de Londres, recién consagrada.

Texto: Perl.

Calafré. Calafré es uno de los nobles del reino de Evalach. Acusa a Nascién de haberse deshecho del rey Evalach cuando el Espíritu Santo se lo llevó fuera de la ciudad para ponerlo a prueba. Por haber encarcelado injustamente a Nascién y a su hijo Celedonio, Calafré será castigado por Dios, que provocará su muerte haciendo que un rayo caiga sobre una torre y que ésta se desplome sobre el pecador.

Textos: EstSG, Grim.

Caldero. Este recipiente casero, ancho y semicircular, gozó entre los antiguos pueblos celtas de valores mágicos y rituales, y constituye una de las referencias que, junto a la del vaso eucarístico, explican la constitución del grial artúrico. Las tra-

diciones célticas atribuyen al caldero poderes de transformación y generación (se trata del caldero de la abundancia, no ajeno a otras mitologías, como la germánica). Claramente vinculado al Otro Mundo, el caldero concede satisfacción a todos, inagotablemente, según su necesidad. Tal cualidad se explica simbólicamente por la forma del objeto (la mitad inferior de una esfera), que conlleva la alusión a las fuerzas matrices bajas y primarias de la Naturaleza. No es extraño por ello que su medio originario sea habitualmente el fondo de mares y lagos, puesto que el agua genera o transmite la vida. En los relatos célticos de ambientación artúrica, el caldero mantiene su benéfica función generadora (o, a veces, regeneradora o reparadora) y suele implicar un viaje para su obtención (lo que remite también de algún modo a la búsqueda del grial): en *El botín de Annwfn*, poema galés, Arturo y los suyos deben ir a buscarlo al Otro Mundo, arrostrando toda suerte de peligros que no admiten cobardía; en los *mabinogi* galeses *Branwen, hija de Llyr* y *Kulhwch y Olwen* sendos calderos, respectivamente, devuelven la vida a los guerreros irlandeses muertos (aunque se ven privados del habla) y sirven para acarrear los tesoros de Irlanda, adonde Arturo ha tenido que ir a conquistarlo.

Bibl.: Roach, W., «Transformations of the Grail Theme in the First Two Continuations of the Old French *Perceval*», en *Proceedings of the American Philosophical Society*, 110 (1966), pp. 160-164.

Calinán. Hijo de Guirón y de Bloie, que muere al dar a luz, crece al cuidado de la hermana de otro Calinán, un caballero malvado que mantiene prisionero a Guirón durante más de siete años. El joven Calinán, como herencia de su homónimo, suerte de padrastro, y de su aún más perversa hermana, se convierte en un experimentado caballero que utiliza su destreza para fines injustos. De ahí que sea conocido como Calinán el Negro. Entre sus cualidades se cuenta también la de ser un excelente músico. En la Fuente del Pino encuentra a Arturo y a diez de los mejores caballeros de la Mesa Redonda (Galván, Lanzarote, Héctor de Mares y Keu, entre otros), a los que derriba en sucesivas justas. Poco después Palamedes, que ha presenciado el incidente, se venga matándole.

Textos: CRP, GC.

Calogrenant. Caballero del rey Arturo, compañero de la Mesa Redonda; primo (o sobrino) de Yvaín. Cuenta en la corte

su fracaso en la aventura de la fuente maravillosa. Va a un castillo encantado y es convertido en mujer durante algún tiempo; sin saber quién era realmente, y antes de que recupere su aspecto viril, Mordret intenta raptarlo. Recibe la muerte de manos de Lionel. Es posible que el nombre derive de *Cai lo guernant*, siendo equivalente a 'Keu el Refunfuñón'.

Textos: Yv, CP M, MP, FF, BD, Claris, Ag, Char, LA, QSG, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, YG.

Bibl.: Lonigan, P. R., «Calogrenant's Journey and the Mood of the Yvain», en *Studi Francesi*, 58 (1976), pp. 1-20.

Cambenync. Ciudad y ducado de Escán. Su territorio linda con Estrangorre y con el reino de Norgales, del que lo separa un riachuelo que cruza el bosque de Brequeham. Se encuentra cerca del río Severn. La invasión de Cambenync provoca la gran campaña artúrica contra los Sajones. Escán también se enfrenta en guerra a sus vecinos de Norgales. Diversas referencias en los textos han propiciado dos localizaciones hipotéticas de Cambenync, una que lo sitúa en el continente, en el norte de Bretaña; otra, que lo supone hacia el norte de Northumberland, sobre la frontera actual entre Inglaterra y Escocia, correspondiendo aproximadamente al territorio del antiguo reino anglo de Bryneich o Bernicia.

Textos: Ag, Gal, LA, PM, TrPr, VMCont, AM, Mer.

Camelot. Residencia habitual del rey Arturo. Se han propuesto diversas identificaciones desde el siglo XVI (Cadbury, Camelford, Colchester, Winchester...), pero ninguna ha logrado el favor unánime de los estudiosos.

Textos: CP M, C2E, FF, Claris, Ag, AO, Char, CharA, CRP, EPr, LTr, EstSG, FL, Gal, GC, Grim, GYM, LA, Mort, Pap, Perl, PM, PVMA, QSG, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Mal, AM, Mer, Baladro, LL, LMA, GGK, HG.

Bibl.: Ashe, G., *Camelot and the Vision of Albion*. London, 1971; Pickford, C. E., «Camelot», en *Mélanges de Langue et de Littérature médiévales offerts à Pierre Le Gentil*. Paris, 1973, pp. 633-640.

Camila. Hermosa bruja sajona, es la señora de la Roca de los Sajones, un poderoso castillo asediado por la hueste de Arturo. Aunque su amigo es Gadrasolaín, siente una secreta pasión por Arturo, al que seduce desde lo alto de la muralla durante los combates frente al castillo. Convence al rey para que acuda a pasar la noche con ella en la Roca, y, tras haber gozado se-

xualmente de él, lo manda apresar con la intención de conducirlo a Irlanda y de apoderarse de toda Bretaña. La heroica intervención de Lanzarote, que libera a Arturo, lleva a los bretones a tomar por fin la Roca. El mismo Lanzarote mata a Hargadabrán, hermano de Camila, y a Gadrasolaín. Camila esconde en una gruta unos libros y cajas que encierran sus saberes y poderes mágicos. Al incendiar Keu la gruta y destruirlos, la bruja se arroja desesperada desde la muralla, malhiriéndose. Se ha asociado el nombre de Camila y algunos de sus rasgos caracterizadores a la guerrera homónima que aparece en el *Roman d'Eneas* (F. Lot, *Etude sur le Lancelot en prose*, p. 182 y nota 3; y Bruce, J. D., *The Evolution of Arthurian Romances* I, p. 410, n. 100).

Texto: Gal.

Camlann. En la tradición artúrica galesa, y hasta Geoffrey de Monmouth, Camlann es el escenario de la batalla final entre Arturo y Mordret (o Medraut), que los novelistas franceses situarán en Salesbieres. Episodio muy probablemente histórico, aunque tal vez con protagonistas y circunstancias diferentes. Es mencionado por primera vez en los *Annales Cambriae* del siglo X, que lo fechan hacia 539, dos años antes que los anales irlandeses de Tigernach. El topónimo parece corresponder a una antigua forma bretona Camboglanna (o Cambolanda) «orilla tortuosa». Geoffrey de Monmouth, en la *Historia Regum Britanniae*, sitúa el combate junto al río Cambula (Camel) en Cornualles, aunque se consideran otras localizaciones hipotéticas como el valle de Camlan, en el condado galés de Merioneth, con varios topónimos con la voz «Cambo»; el río Cam, cerca de Cadbury (Camelot), en el condado sudoccidental inglés de Somerset; y la antigua fortaleza romana de Camboglanna, emplazada junto a la muralla de Adriano, cerca de la actual frontera angloescocesa, junto al sinuoso río Irthing.

Canaam. Seguidor de José de Arimatea, forma parte de una familia de trece hermanos, aunque es el menos creyente de todos ellos. Desconfiando de la protección de Dios, no se atreve a cruzar el río Celice junto a sus doce hermanos, que se han unido a la expedición cristiana guiada por Josefés. Unos barqueros lo admiten en su embarcación, pero ésta naufraga por obra de Dios. Por su maldad le niegan el derecho a alimentarse del Grial, por lo que, airado con sus hermanos, a

quienes culpa de sus males, los asesina. Juzgado por los expedicionarios, se arrepiente y es condenado a ser sepultado vivo, rodeado de las tumbas de sus hermanos, que son enterrados junto con sus espadas. Al día siguiente las espadas se yerguen maravillosamente apuntando a lo alto y el sepulcro de Canaam empieza a arder, suplicio que no cesará hasta el día en que Lanzarote llegue al lugar y libere al penitente. El tipo del pecador cobarde, que naufraga siguiendo a los cristianos que acuden a Bretaña y que es condenado por sus crímenes a una larguísima tortura de fuego, de la que sólo podrá liberarlo un caballero elegido, se encuentra también en los personajes de Moisés y de su padre, Symeu.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Capilla Arrasada. Hay varias capillas en ruinas que, en los diferentes relatos, reciben el nombre de Capilla Arrasada, y todas tienen en común el hecho de albergar tumbas. En *Deus Espees,* la Capilla Arrasada es el lugar en el que están enterrados los cuerpos de Menelaís y Bleheri, padre este último de Meriadeuc, el héroe de la novela. Allí es donde Lore de Cardigán obtiene la espada que lleva ceñida y que no es otra que la de Bleheri. Será Meriadeuc el único que consiga soltársela y quedarse con ella. Ésa es la razón de que se le llame el Caballero de las Dos Espadas. En *Galehaut* (Vulgata), Galván y Héctor encuentran en la Capilla Arrasada las tumbas de Canaam y sus doce hermanos en las que están clavadas de pie las doce espadas que habían pertenecido a los caballeros muertos. De esas trece tumbas, la que está en el centro, es decir, la de Canaam, arde sin cesar. En una inscripción se lee que el fuego no cesará hasta la llegada del Caballero Desventurado, que por su lujuria ha perdido las aventuras del Santo Grial. Ese caballero es evidentemente Lanzarote. Galván y Héctor intentan acercarse, pero las espadas les golpean, obligándoles a retroceder. Por último, en *Perlesvaus,* la Capilla Arrasada se encuentra dentro del Cementerio Peligroso. Dandrane, la hermana de Perceval, va allí a pasar la noche con el fin de conseguir el mantel que cubre el altar de la capilla, ya que un ermitaño le ha dicho que el enemigo que las asedia a ella y a su madre, el malvado señor de los Pantanos, sólo podrá ser vencido si ella tiene ese paño litúrgico. En lo más oscuro de la noche, Dandrane penetra en el cementerio, que está cubierto de horribles tumbas y lleno de malos espíritus. Aterrada, la doncella avanza

hacia la capilla, que es pequeña y antigua, y se refugia dentro. Allí reina una gran claridad. En el centro de la estancia hay una imagen de la Virgen, a la que Dandrane se encomienda. Una voz misteriosa le revela que el Rey Pescador ha muerto y que el rey del Castillo Mortal se ha apoderado del Castillo del Grial. Dandrane toma el mantel y, al amanecer, abandona la capilla y el cementerio. Posteriormente, Perceval derrotará al enemigo de su madre y su hermana. Al final del relato, Dandrane coloca la tela del altar de la Capilla Arrasada entre las reliquias del Castillo del Grial.

Textos: Gal, Perl, Ag, C2E.

Caradoc. 1. Rey de Vanes y de Nantes. Casado con Ysave, sobrina de Arturo. Es víctima de las artes mágicas de Eliavrés, que para poder consumar su relación con Ysave hace que Caradoc (1) yazca consecutivamente con una perra, una cerda y una yegua. De los amores ilícitos de Ysave y Eliavrés nace Caradoc Briebrás (2), que le revelará a Caradoc (1) toda la historia del encantamiento; éste, al enterarse, apresa a Eliavrés y le obliga a unirse con esos tres animales; de esta relación nacerán el lebrel Guinalot (de la perra), el jabalí Tortain (de la cerda) y el caballo Lorigal (de la yegua). Por su parte, Eliavrés se vengará de Caradoc Briebrás haciendo que una serpiente encantada constriña su brazo. Al morir Caradoc (1), Caradoc Briebrás le sucede en el trono.

Textos: CP 1, C2E.

Caradoc Briebás. 2. Protagonista de la *Primera Continuación* de Perceval (también llamada *Livre de Caradoc*). Hijo de Eliavrés y de Ysave, que mantuvieron una larga relación adúltera a despecho de Caradoc (1); primo de Ydaín y de Kahendis; casado con Guignier, hermana de su buen amigo Cador (según algunas versiones, la mujer de Caradoc carece de nombre y es hermana de Galahad). Se enfrenta a Caradoc (1) en un combate a muerte, pero no llegan a la decapitación final. Recibe el apelativo de Briebrás ('Brazo grueso' o 'Brazo corto') porque su padre, Eliavrés, hizo que una serpiente se le enroscara en el brazo, vengando de este modo que le hubiera descubierto a Caradoc (1) la relación de Ysave y Eliavrés, la verdad del encantamiento de que era objeto Caradoc (1) y que Eliavrés era su padre auténtico. Gracias a la generosa ayuda de Guignier y de Cador, puede deshacerse de la serpiente, pero

el animal hiere en el pecho a Guignier, que sólo puede curarse con la bocla del escudo mágico de Alardín. También gracias a la ayuda de su mujer, triunfa en la aventura del cuerno Boenet, bebiendo sin que se le derrame el agua convertida en vino. Sucede en el trono a Caradoc (1).

Textos: Cor, Erec, BI, CP 1, CP 2, CP GM, VR, CM, C2E, Hunb, Rig., FF, AP, Claris, Esc, Ag, CRP, Gal, GC, LA, Mort, TrPr, VMCont, Jaufré, Mal, AM.

Bibl.: Rossi, M., «Sur l'épisode de Caradoc de la *Continuation Gauvain*», en *Mélanges de langue et littérature françaises du Moyen Age et de la Renaissance offerts à Ch. Foulon*. vol. II, Lieja, *(Marche Romane*, 30), 1980, pp. 247-254.

Carduel. Ciudad galesa; residencia frecuente de Arturo, sobre todo en los textos franceses más antiguos. Lugar de origen de Giflete, hijo de Don de Carduel y de Yder, hijo de Nut. Se suele identificar con Carlisle (en Cumberland, al norte de Inglaterra).

Textos: Erec, Yv, Perc, TrB, Lv, CP 1, CP 2, CP GM, CP M, MP, VR, FG, C2E, DG, Hunb, C esp, Msf, Yder, Rig, AP, CI, Esc, Ag, Char, DP, FL, Gal, GYM, LA, Perl, PrM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, Baladro, LL, LD.

Carlión. Ciudad en la que tuvo lugar la segunda coronación de Arturo y en la que éste reúne a su corte frecuentemente. Se suele identificar con Caerleon-on-Usk (en Monmouthshire, Gales del Sur) o en Glamorgan.

Textos: Brut, Cor, Lanc, Perc, TrB, BI, CP 1, CP 2, CP GM, VR, Hunb, Yder, Rig, AP, Claris, Esc, Ag, Gal, GC, GYM, LA, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Lay, Art, MA, LMA, AM, AA, Mer, LD, Tri.

Carmelida. Tierra limítrofe con Logres; reino de Leodagán, padre de Ginebra.

Textos: Ag, AO, CRP, Gal, GC, LA, Mort, PM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer.

Carohase. Carohase es, tal vez, la ciudad más importante del reino de Carmelida, cuyo rey es, en la mayoría de los textos, Leodagán, padre de Ginebra. La posible identificación de Carohase con Exeter en Devonshire podría servir de punto de apoyo para la localización de Carmelida en el sur de Gran Bretaña, ya que la vaguedad con que los diferentes textos aluden a esta cuestión y las contradicciones que se observan entre unos y otros no permite establecer dicha localización con cer-

teza (véase West, *Prose*, p. 62). En las proximidades de Carohase tiene lugar una de las batallas libradas por Arturo contra los Sajones, con la participación de numerosos caballeros de la corte del rey. Rión, rey de los Sajones, declara la guerra a Leodagán e invade Carmelida en sucesivas ocasiones. Durante su segunda penetración en las tierras de Leodagán, Rion pone sitio a Carohase; para liberar la ciudad, los hombres de Arturo luchan contra las tropas de Rión. En esta batalla destaca la actuación de Sadoine, sobrino de Leodagán, que, a la sazón, es castellano de Carohase. Cleodalís, senescal de Carmelida, ostenta también alguna vez, el título de señor de Carohase.

Textos: LA, VMCont; AM, Mer.

Castillo de la Alegre Guardia → Castillo de la Dolorosa Guardia.

Castillo de la Carreta. En el *Lancelot* (en prosa), la reina de Sorestán, el hada Morgana y la reina Sedile encuentran a Lanzarote durmiendo; mediante un encantamiento lo llevan sin que se despierte al Castillo de la Carreta, situado a la entrada de Gorre. El nombre del castillo se debe a que Lanzarote pasó por él montado en la carreta el día que Meleagant se llevó a la reina Ginebra al reino de Gorre. En el castillo mantienen prisionero a Lanzarote por no querer tomar a ninguna de las tres damas; pero la doncella que lo custodia le permite la fuga, a cambio de que vuelva en una fecha señalada para defenderla frente a un caballero que la quiere en matrimonio; Lanzarote cumplirá el trato escrupulosamente.

Textos: Ag, Mal.

Castillo de la Dolorosa Guardia. Castillo de Brandís de las Islas, altivo y hermoso, asentado sobre una gran roca escarpada. Después de la Aventura del Vado, Lanzarote —llamado aún el Caballero Blanco o de las armas blancas— se marcha y encuentra en el camino a una doncella que le cuenta cómo en un castillo cercano mueren todos los caballeros que pretenden entrar, motivo por el que es llamado de la Dolorosa Guardia. A un lado del castillo corre el río Humber y por el otro un gran río que nace de más de cuarenta fuentes, que están junto a la torre. Los caballeros no podían resistir el combate que se les presentaba: en el castillo había dos murallas y en cada una había una puerta. En cada puerta había que combatir con diez caballeros que se renovaban constantemente cuando eran ven-

cidos o se cansaban. Sobre la puerta de la segunda muralla había también un caballero de bronce grande y corpulento, montado a caballo y completamente armado, que sujetaba con las manos un hacha y que se mantenía allí por encantamiento. Apenas el caballero que debía conquistar el castillo pasara por allí y tuviera la estatua a la vista, ésta caería al suelo y desaparecerían los encantamientos del lugar. Lanzarote se dirige hacia el castillo y en él una doncella le advierte que es en este lugar donde sabrá su nombre y el de sus padres. Tras vencer a los diez caballeros y ver cómo huye el señor del castillo contra el que debía combatir a continuación, Lanzarote es llevado a un cementerio que se encuentra fuera de la muralla, en el que hay una lápida trabajada en oro y piedras preciosas en la que está escrito que quien la levante será el conquistador del Doloroso Castillo. Lanzarote la levanta y ve su nombre y el de su padre. Tras conocer así su identidad, Lanzarote permanece en el castillo, que a partir de este momento recibe el nombre de Castillo de la Alegre Guardia.

Textos: Ag, Char, CharA, Gal, GC, LA, Mort, DSG, TrPr, TrL, Mal, AM.

Castillo de la Dolorosa Torre. Uno de los castillos de Caradós en el *Lancelot* (en prosa), mencionado por vez primera por la prima del duque de Clarence. La dama lo describe e indica a su primo por dónde debe entrar para no tener graves problemas: deberá evitar ir por la primera puerta, pues hay en ella permanentemente diez caballeros armados que cortan la cabeza al que quiere entrar. Por la parte trasera, en cambio, entre el foso y la empalizada, puede encontrarse un postigo bajo y estrecho, y sobre el foso un tablón largo y estrecho, peligroso de atravesar. Una vez atravesado, el caballero entrará en el primer recinto por el postigo y después encontrará dos recintos amurallados más. Si se consiguen atravesar los tres recintos se llega a un hermoso jardín en medio del cual hay una torre, a cuyo pie mana una fuente. En la torre se encuentra Galván prisionero en una mazmorra llena de culebras, custodiado por la madre de Caradós, que le odia porque le acusa de haber matado a su hermano Gadrás el Negro. En la torre se encuentra también una doncella que había pertenecido a la prima del duque y que será la que ayudará a Galván: acabará con las serpientes dándoles de comer una clase de pan mortífero para ellas; luego, administrará abundantes alimentos al caballero y le curará las heridas. Acudirán, pues, al castillo de Lanza-

rote, el duque de Clarence e Yvaín: Caradós será vencido y Galván, liberado. A veces se confunde con el Castillo de la Dolorosa Guardia.

Textos: Ag, Char, Gal, GC, GYM, LA, Mort, PM, TrPr, VMCont, Mal.

Castillo de la Marca. Castillo del rey Brandegorre en el *Lancelot* (en prosa). Un escudero comunica a Boores que allí tendrá lugar un torneo en el que las doncellas del castillo elegirán al mejor caballero y a los doce siguientes en méritos. Al primero se le sentará en un trono de oro, en una mesa que se llamará la Mesa de los Doce Pares y podrá tener a la doncella más bella de todas. El rey Brandegorre manda a este escudero a anunciar el torneo con la pretensión de que acuda a él algún caballero de la Mesa Redonda. Boores acudirá al torneo y se llevará el honor de ser elegido el mejor, pero rechaza la posibilidad de tomar a la doncella más hermosa, con lo cual la hija del rey, que pensaba que sería la elegida, se queda despechada. Esta doncella va sirviendo durante la cena a los doce caballeros elegidos y cada uno le promete una recompensa por su servicio; cuando llega a Boores, éste le promete ser su caballero en cualquier lugar para defenderla, y que por su amor combatirá hasta que encuentre a la reina Ginebra, a la que hará prisionera salvo en el caso de que tenga que enfrentarse con Lanzarote. En contra de lo que esperaba la doncella, Boores no ha querido tomarla, y pide consejo a su aya. Ésta recurre a un anillo que hará que Boores se enamore de la doncella inmediatamente. Esa noche yacen juntos, y la doncella concibe a Helaín el Blanco, que será después emperador de Constantinopla. Es posible que el Castillo de la Marca, del rey Brandegorre, sea el mismo en el que Galván se enfrentó con Guiganbresil y que arrasó el sobrino del rey Arturo durante la guerra de su tío contra Claudás.

En el *Tristan* (en prosa) aparece un Castillo de la Marca perteneciente a Bedoin situado a la orilla del río Toibre.

Textos: Char, LA, CP1, TrPr, Mer.

Castillo de la Pésima Aventura. Castillo al que llega Yvaín después de encontrarse con la doncella que le busca desde hace mucho tiempo, para que ayude a otra doncella a recuperar su herencia (Chrétien de Troyes, *Yvain*). A medida que se aproximan al castillo, la gente le grita al caballero que sea mal ve-

nido y la doncella le aconseja que no suba a la fortaleza. Yvaín sigue adelánte con el león y llega así a una sala alta y nueva. Delante de la sala hay un jardín rodeado de grandes estacas, a través de las que ve a unas trescientas doncellas trabajando. El aspecto de las doncellas es deplorable (desceñidas, corpiños desgarrados, camisas sucias, cuellos delgados y rostros pálidos debido a la miseria) y están todas ocupadas en tejer con hilos de seda y oro. La causa reside en el hecho de que el rey de la Isla de las Doncellas prometió a los dos diablos que habitan el castillo, para no tener que combatir con ellos, que cada año les mandaría un tributo de treinta (o de cien) doncellas, costumbre que finalizará el día en que los diablos sean vencidos en combate. Yvaín no encuentra a nadie en el palacio hasta que llega al jardín, en el que ve a una doncella que lee en voz alta una novela junto a sus padres que la escuchan atentamente. Estos lo acogen amablemente y al día siguiente el señor le comunica que deberá luchar con los dos diablos y que si los vence será suya su hija y el castillo. Yvaín dará fin a la Pésima Aventura gracias a la ayuda del león y acabará así el tributo de las cien doncellas.

Texto: Yv.

Castillo de la Roca → Roca de los Sajones.

Castillo de la Torre de Cobre. Uno de los tres castillos mágicos que aparecen en *Perlesvaus* y al que el protagonista se dirige después de haber matado al Caballero del Dragón y de ser curado de las heridas del combate. El nombre del castillo proviene de la existencia en su centro de una torre asentada sobre cuatro columnas de cobre que, según dice el texto, «rugía con tanta fuerza a todas horas del día que se podía oír a una legua a la redonda». La puerta de la torre la guardan dos autómatas armados con mazas de hierro, que impiden que nadie ni nada pueda pasar sin ser destruido. Cuando Perlesvaus llega a esa entrada, una voz le asegura que a él no se le impedirá el acceso, y así es en efecto. La gente del interior del castillo rodea la torre y la adora como si fuera un ídolo. Perlesvaus dejará vivos sólo a aquellos que quieren creer en Dios, y que apenas suman una treintena de personas; los demás serán víctimas de los autómatas de la puerta. A la vez, Perlesvaus hará salir como un rayo al diablo que habitaba la torre: finalizados así los encantamientos del lugar, la torre se hunde.

Es posible que la «Torre de Cobre» sea una reinterpretación de «Toro de Cobre», y que se trate de una remota alusión a algún culto pagano. (Véase **Torre de Cobre**).

Texto: Perl.

Castillo de las Almas. Uno de los nombres que se da al Castillo del Grial en Perlesvaus. Así lo llama Lanzarote cuando la dama del Castillo de las Barbas le pregunta hacia dónde se dirige. El autor explicará mucho más adelante el motivo de este nombre, siguiendo a Josefés: «Se llamaba Castillo de las Almas porque todos los que habían muerto allí habían ido al Paraíso». El castillo tiene también otros dos nombres según este autor, Edén y Gozo.

Texto: Perl.

Castillo de las Aventuras → **Corbenic.**

Castillo de las Barbas. Castillo al que llega Lanzarote en el Perlesvaus, llamado de este modo porque cualquier caballero que pase por delante debe dejar allí su barba —en señal de deshonra— o defenderse. En la entrada del castillo hay dos caballeros armados sobre sus corceles y la puerta está llena de barbas clavadas y de cabezas de caballeros colgando. Al llegar allí Lanzarote, los caballeros le explican que las barbas deben servir para hacer cilicios; al negarse a entregar la suya, se inicia un combate en el que Lanzarote consigue matar a uno de los caballeros y herir al otro, con lo cual dará fin a la costumbre.

Texto: Perl.

Castillo de las Damas. Castillo situado en una orilla del río Oscuro, según el *Lancelot* (en prosa). Al otro lado se encuentra el Castillo de las Doncellas. En un torneo que tendrá lugar en las proximidades entre las gentes de ambos castillos, Lanzarote se pondrá de parte de los del Castillo de las Damas, lo cual le llevará a combatir, sin saberlo, contra su primo Lionel. Véase también **Roca de Chanpguin.**

Textos: Char.

Castillo de las Doncellas. Nombre que se da a diferentes castillos. En las obras en verso es nombre equivalente a la Roca de Chanpguin. En la prosa aparece repetidas veces y no siempre referido al mismo castillo. En *Charrette* (Vulgata) recibe este nombre el castillo situado en una orilla del río Orice, al

otro lado del cual se encuentra el Castillo de las Damas. Cerca del de las Doncellas tendrá lugar un torneo entre las gentes de ambos castillos. En la *Queste* el Castillo de las Doncellas está situado junto al río Saverne: a él acude Galaz guiado por una voz que le anima a acabar con las malas costumbres del lugar, cosa que conseguirá después de matar a siete caballeros que le atacan. En *Guiron* la señora de un castillo con este nombre es la prima del protagonista, de la cual se enamora Golistant después de ayudarla; ella no le corresponde y el caballero asediará el castillo, momento en que Guirón acudirá en ayuda de su prima, venciendo a Golistant, al que no mata. Pocos días después morirá Golistant y la doncella convertirá el castillo en un convento de monjas. En el *Tristan* (en prosa) tiene lugar un torneo en un Castillo de las Doncellas situado a doce leguas de Londres. Recibe también este nombre el castillo de la vieja reina de Dinamarca, madre de Oriolt, que trata de perjudicar a Arturo y sus caballeros con artes de brujería en el *Livre d'Artus*. El nombre lo recibe en este caso porque Arturo ofrece el castillo a más de cien doncellas que habían perdido a sus amigos.

Textos: GC, Char, LA, QSG, TrPr, AM, Mer.

Castillo de las Lejanas Islas → **Castillo de los Sollozos.**

Castillo de los Diez Caballeros. Castillo que recibe su nombre a causa de la presencia, fuera de él pero impidiendo el acceso, de diez caballeros, que se alojan en otras tantas tiendas. La costumbre del lugar obliga a cualquiera que llegue allí a luchar contra los diez y, en caso de salir vencedor, contra el señor del castillo. Tanto si le vence como si no, el caballero debe ocupar el lugar del señor. Así, en el *Erec* (en prosa) el protagonista será herido por Héctor, que ocupa en ese momento el puesto de señor del castillo y él, a su vez, vencerá a Galván desempeñando el mismo papel. Galván le sucederá, pues, y será vencido por Lamorat, que accederá a ser señor del castillo y a tomar como esposa a la doncella del lugar.

Textos: EPr, FL, TrPr.

Castillo de los Grifos. Castillo cruel y terrible al que acude Lanzarote en *Perlesvaus*. Está situado al principio de un bosque; la entrada es grande y las fortificaciones exteriores recias. En la puerta de entrada hay quince cabezas colgadas, que corresponden a los caballeros que intentaron extraer una lanza

de una columna que hay en medio de la sala, prueba que debían superar para obtener a la hija del señor del castillo, a la que tienen que pedir en matrimonio todos los caballeros que allí se hospedan. Cuando Lanzarote llega cerca del castillo, un caballero le cuenta que se dice que el caballero que consiga sacar la lanza deberá ser uno de los que estuvieron junto al Grial. Lanzarote consigue sacarla, pero una doncella le acusa de haber matado al hermano del señor del castillo, con lo cual éste le impedirá que salga del recinto. La doncella, profundamente enamorada de Lanzarote, le ayudará a salir por una cisterna en la que hay un león y dos serpientes, con cara humana, pico de pájaro, ojos de lechuza, dientes de perro, orejas de asno, garras de león y cola de serpiente; semejantes monstruos se llaman grifos, y por ellos recibe el castillo este nombre. Superados los obstáculos, Lanzarote llegará a un vergel en el que abandonará a su desesperación a la doncella, puesto que el dolor que padece Lanzarote por la muerte de la reina Ginebra le impide aceptar el amor que la joven le ofrece.

Texto: Perl.

Castillo de los Pantanos. Situado en una región pantanosa que se extiende a dos leguas a la redonda. Un sólo acceso lleva al castillo: es un estrecho puente en el que no pueden cruzarse dos caballos, ni dar la vuelta, una vez que han entrado en el puente. Al extremo del puente hay un prado, con un pino del que cuelga un cuerno de caza, que hacen sonar los caballeros que quieren alojarse en el Castillo, abrevar a sus monturas o combatir contra el señor del lugar. El castillo está rodeado por «dos pares de murallas» de abundantes almenas. Tiene cinco torres redondas; la mayor está protegida por un foso lleno de agua, que le hace más inexpugnable aún. El señor del castillo es Agravadaín el Negro, vasallo del rey Arturo, y padre de una doncella de extraordinaria belleza, de la que se enamora el rey Ban de Benoic; gracias a un conjuro de Merlín, la joven corresponde a la pasión de Ban: de la relación de ambos nacerá Héctor.

No puede identificarse Agravadaín con otros «señores de los Pantanos» que aparecen en los textos artúricos, y que son enemigos del rey Arturo o malvados castellanos.

Textos: Ag, Char, Esc, EPr, EstSG, FL, Gal, GC, GYM, I.A, Mort; PM, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mer.

Castillo de los Sollozos. Dominio de Galahot, situado en una

isla grande, la Isla de los Jayanes, y cerca de las Lejanas Islas. Se llama Castillo de los Sollozos porque en él eran encerrados todos los caballeros que llegaban allí, y pasaban el resto de sus vidas lamentándose y llorando. Semejante costumbre sólo terminará en el momento en que acuda al lugar el mejor caballero acompañado por la doncella más hermosa del mundo. Y, en efecto, Tristán e Iseo llegan al castillo; el caballero combate con Brunor, padre de Galahot, y le da la muerte, acabando de este modo con la costumbre del Castillo de los Sollozos.

Textos: TrPr, Mal.

Castillo del Grial → **Corbenic.**

Castillo de Mares → **Castillo de los Pantanos.**

Castillo Felón. Castillo construido por Gabanasar y cuyos habitantes son paganos, según *Tristán* (en prosa). La doncella del castillo está enferma y no podrá ser curada más que con la sangre de la hija virgen de un rey —situación similar a la del Castillo de las Doncellas de la *Queste*—. El castillo se derrumba cuando Galaz entra en él. Arturo realiza en vano tres intentos de reconstruirlo. Charlemainne levantará en el lugar una estatua de Galaz.

Texto: TrPr.

Castillo Giratorio. Nombre que recibe también el Castillo Inexpugnable (o Prohibido), fundado por Virgilio según el autor del *Perlesvaus*, o por Guinebán en la Ciudad sin Nombre (*Merlin*, inglés). En el *Livre d'Artus* aparece también un Castillo Giratorio al que acude uno de los compañeros de Nascién. Sommer sugiere que hay aquí una confusión con la Isla Giratoria que aparece en la *Queste* y en la *Estoire Saint Graal* (prosa), que gira tantas veces como lo hace el firmamento y a la que es llevado Nascién después de que Dios lo libere de la cárcel.

Textos: LA, Perl, Mer.

Castillo Inexpugnable. También llamado Castillo Prohibido. Castillo al que llega Perlesvaus acompañado de Lanzarote, Galván y la doncella con el caballero muerto, después de dejar la corte para ir en busca del Caballero del Dragón. El castillo está situado en medio de una pradera, rodeado de aguas rápidas y murallas. Su principal característica, que hará que se le denomine también Castillo Giratorio, será la de dar vueltas como

una veleta. Los autómatas están presentes en este castillo fantástico: en las almenas, arqueros de cobre disparan con una fuerza increíble y, junto a ellos, hombres vivos tocan olifantes y trompetas con tanta fuerza «que parecía que la tierra se iba a derrumbar»; en la entrada había leones y osos encadenados que bramaban con vigor, haciendo retumbar el bosque y el valle. Sólo Perlesvaus podrá entrar en el castillo —puesto que podrá hacerlo únicamente el caballero que deba conquistar el Cerco de Oro y el Grial— y lo hará precedido por la doncella que le acompaña y que llevará como garantía su lanza y su escudo. El autor explica que el castillo fue fundado por Virgilio, que además profetizó que la construcción no dejaría de girar hasta que llegara el caballero «que tuviera la cabeza de oro, la mirada de león, el corazón de acero, ombligo de doncella virgen, cualidades sin villanía y el valor de hombre, fe y creencia en Dios». Su llegada implica también que los habitantes del castillo dejen de mantener la Vieja Ley, corran al bautismo y mantengan la nueva fe. De este castillo parte Perlesvaus a la Insula de los Elefantes para combatir con el Caballero del Dragón, acompañado por la doncella. (Vid. **Castillo Giratorio.**)

Texto: Perl.

Castillo Peligroso. En *Perlesvaus*, castillo al que Lanzarote deberá llevar la tela y la espada que encuentre junto a un caballero amortajado que yace en un sarcófago en medio de la Capilla Peligrosa; a continuación deberá volver al Castillo de los Grifos y llevar la cabeza de uno de ellos de nuevo al Castillo Peligroso: ésta será la única forma de curar a un caballero enfermo que yace allí, llamado Meliot de Logres. Lanzarote lleva a cabo todos los requisitos, y el caballero consigue de este modo su curación. También Perlesvaus acudirá una vez al Castillo Peligroso y, después de matar a Brudán, pasará allí una noche. En *Papegau*, es el castillo propiedad del opresor de Flor de Mont, y en *Claris* aparece también un Castillo Peligroso, situado en Brocelianda y gobernado por un caballero llamado Fiero Orgulloso. El Castillo Peligroso perteneció también a la doncella Lyones, que en él fue asediada por el Caballero Rojo de las Rojas Tierras.

Textos: Claris, Pap, Perl, Mal.

Castillo Prohibido → Castillo Inexpugnable.

Celedonio. Hijo de Nascién y sobrino de Mordraín, que había sido el rey pagano de Sarraz; casado con Sarracinta; padre de Narpus. Tras convertirse al Cristianismo por influencia de José de Arimatea, Mordraín y Nascién se unen a la tarea de cristianización de Oriente llevada a cabo por aquél. La fe cristiana influye en gran manera en la vida de Celedonio. De hecho, este personaje posee algunos rasgos que indican una predestinación. Su mismo nombre tiene un significado específico: «el que es dado al cielo». Una sección completa de *Estoire Saint Graal* está dedicada a relatar las aventuras que le acontecen durante su juventud. Celedonio emprende diversos viajes por el Mediterráneo, en los que debe enfrentarse con los elementos de la naturaleza (tempestades), con diversos enemigos (piratas), y con las tentaciones que le envían los demonios. De todo ello sale con bien gracias a la protección de Dios. Finalmente, Celedonio viaja con su padre, Nascién, y su tío, Mordraín, a Bretaña, para reunirse con José de Arimatea, Josefés y sus partidarios, que estaban trabajando en la evangelización de Bretaña, y que habían sido víctimas de persecución por parte del rey pagano de Norgales, llamado Crudel, del que son prisioneros José de Arimatea y su gente. Mordraín reúne un ejército y ataca a Crudel; en la batalla, el rey de Norgales es vencido y muerto, y Nascién propone a su hijo Celedonio como sucesor del pagano. De este modo, Celedonio se convierte en el primer rey cristiano de Norgales. En *Queste*, se dice, sin embargo, que Celedonio es rey de Escocia.

Textos: LA, QSG, VMCont, AM, Mer, JA, HG.

Celinde. Princesa pagana, hija del rey de Babilonia. Celinde está prometida en matrimonio al rey de Persia, pero un naufragio la lleva hasta las costas de Inglaterra y este hecho va a cambiar el curso de su vida, ya que Sador, que ha salido a pasear a caballo por la orilla del mar, divisa un barco casi destruido que va a la deriva y descubre a bordo de dicha nave a la hermosa Celinde. Sador la rescata y la conduce al castillo de su hermano Nabusardán. Allí Celinde se repone de la desagradable experiencia vivida y más tarde se casa con Sador, después de haber abrazado la fe cristiana. Al cabo de cierto tiempo, Celinde es violada por el hermano de su marido, que aprovecha la ausencia de Sador, que ha salido a cazar, para cometer este vergonzoso acto. Cuando Celinde confiesa a su esposo lo ocurrido, éste mata a Nabusardán y huye con su

esposa en un barco que se dirige a Cornualles Una tormenta estalla y un brujo que viaja a bordo de la nave asegura que los dioses están furiosos por el crimen de Sador. La tripulación se amotina y Sador es arrojado por la borda, con gran dolor por parte de Celinde, que está embarazada de su marido. Al llegar el barco a su destino, Thanor (o Canor), rey pagano de Cornualles, obliga a Celinde a casarse con él. Al poco tiempo, Celinde da a luz a Apolo, el hijo de Sador, a quien Thanor abandona en el bosque para que lo devoren las fieras, ya que un sabio filósofo le ha vaticinado que cuando el niño se convierta en hombre lo matará. Después Celinde tiene otro hijo, esta vez del rey Thanor, que se llamará Cicoradés. Pelias, rey de Leonís, país vecino a Cornualles, se enamora de Celinde. Sador, que no había muerto, entra en contacto con Pelias y éste le habla de sus sentimientos hacia la esposa de Thanor. Sador le ayuda a raptarla y, tras ello, Pelias la desposa. Pero Celinde reconoce a Sador y le revela su identidad. Mediante una astucia, Sador consigue que Pelias le entregue a Celinde, y los enamorados huyen al Bosque del Gigante: tras superar las pruebas a que éste los somete, van a refugiarse al castillo de Triadán, un viejo mago, que lega su tierra a Sador. La pareja permanece allí más de quince años. Finalmente, Sador muere a manos de Thanor. Apolo, el hijo de Celinde, que tampoco murió en el bosque, y que es ya un hombre, mata a Thanor y es proclamado rey de Leonís, ya que Pelias ha muerto también. Los nobles de la corte le recomiendan que tome esposa y, para que elija, le traen a todas las doncellas y viudas del reino. Entre las últimas está Celinde. Apolo la elige precisamente a ella, sin que ninguno de los dos sepa quién es realmente el otro. San Agustín es quien revela a Celinde la verdad acerca de ella y su esposo. La reina no quiere creerlo y lo manda encarcelar y matar, pero cuando los verdugos intentan quemarlo, el fuego se extingue y un rayo alcanza a Celinde, que muere. (Véase **Apolo.** 2.)

Texto: TrPr.

Celli Wig. Lugar de Cornualles; residencia de la corte de Arturo en las *Triadas* y en *Culhwch and Olwen;* el rey llega allí después de perseguir al jabalí Twrch Trwyth. Se ha identificado con Callington y con Killibury.

Textos: Triads, Black Book, Culhwch and Olwen.

Cementerio Peligroso. Lugar que da nombre a una narración

del siglo XIII, y en la que el protagonista, Galván, libra un combate con un diablo del que sale vencedor. El protagonista cabalga, en los primeros versos de la novela, en pos del caballero que se ha llevado de la corte a una doncella a la que Galván había tomado bajo su protección. Al anochecer, el perseguido llega a un castillo donde le albergarán, cerrando no obstante las puertas antes de que Galván consiga entrar. Cuando éste llama al portero para que le abra, le responden que las puertas del castillo se cierran cuando se pone el sol y no vuelven a abrirse hasta que amanece. Ante la evidencia de que no existe en el entorno próximo ninguna otra posibilidad de albergue, se dirige a una capilla alta, con un cementerio rodeado por un muro, para pasar la noche. Estando Galván sentado encima de una tumba, aparece un doncel que le cree el mismo diablo y se encomienda a Dios. Cuando el doncel se ha tranquilizado, le cuenta la historia del cementerio, informándole de que se llama Cementerio Peligroso. El motivo de este nombre reside en la creencia de que cada noche acuden allí uno o más diablos a hospedarse, de forma que cualquier hombre que ha pasado la noche en él, ha muerto. A pesar de estas advertencias y del ofrecimiento del joven para que salte el foso con una cuerda, Galván decide permanecer allí con su caballo. La tumba en la que está sentado el protagonista —de mármol gris, situada entre el muro y la balaustrada— no tardó en abrirse. En el interior yace una doncella que, tras asegurar al caballero que no es un ser diabólico, le cuenta cómo su madrastra, con encantamientos, la hizo enloquecer y venderse posteriormente al diablo, que prometía curarle de su locura. A cambio de su curación, la doncella debe permanecer en el Cementerio y satisfacer los deseos del demonio todas las noches. La doncella advierte a Galván que en cuanto llegue su amante deberá combatir con él y le aconseja que durante el combate mire la cruz que está situada en un extremo para recobrar las fuerzas cuando le falten. Galván se arma y al poco rato aparece el diablo insultando a la doncella. El combate se desarrolla tal como la doncella ha previsto, Galván vence y le corta la cabeza. Liberada la doncella, Galván se desarma y pasa la noche junto a la capilla.

Perlesvaus ofrece también el motivo del Cementerio Peligroso. Para salvar a su familia, Dandrane, la hermana de Perlesvaus, parte en busca de su hermano y del Buen Caballero, ignorando que se trata del mismo personaje. Lo encuentra y

él le otorga su ayuda sin revelar su identidad. La muchacha le explica entonces que va sola a la capilla del Cementerio Peligroso para buscar el Santo Sudario, aceptando de este modo la parte que le corresponde en la salvación de su linaje. Dandrane deberá pasar allí la noche en completa soledad. El cementerio tiene una gran cruz en la entrada, ha sido bendecido por San Andrés, y acoge los cuerpos de los caballeros muertos en el bosque, siempre que hayan sido bautizados y que se hayan arrepentido de sus pecados antes de morir. La capilla está iluminada de forma extraordinaria y adornada con una imagen de Nuestra Señora; en el altar se encuentra el Santo Sudario. En el cementerio tiene lugar el combate de los caballeros negros, figuras demoníacas, y en la capilla la doncella encuentra el Sudario flotando por los aires encima del altar. A medianoche una voz le anuncia que acontecerá una gran desgracia al linaje de los guardianes del Grial y que solamente su hermano podrá socorrerles. En este caso, no habrá combate armado, porque la heroína es una mujer. Pero Dandrane luchará con los recursos que Dios le proporciona: besando la cruz, rezando y santiguándose ante los caballeros negros, a los que finalmente derrota.

Textos: AP, Perl.

Bibl.: Cadot, A. M., «Le motif de l'Aitre Périlleux: la christianisation du surnaturel dans quelques romans du XIIIe siècle», en *Mélanges de langue et littérature françaises du Moyen Age et de la Renaissance offerts à Ch. Foulon.* vol. II, Lieja (Marche Romane, 30), 1980, pp. 27-35. Véase, además, la bibliografía citada por V. Cirlot, en la traducción *El Cementerio Peligroso*, Madrid, 1984.

Cerco de Oro. Nombre de una reliquia sagrada que identifica el castillo donde es custodiada y que constituye una de las principales aventuras acometidas por Perceval. El Cerco de Oro es la corona que Jesucristo llevó en su cabeza el día que lo crucificaron. Se llama «de Oro», porque la señora del castillo (véase **Doncella del Cerco de Oro**) la mandó engastar en oro y piedras preciosas. Desde que la reliquia se guarda en el castillo, todos los años, en una fecha determinada, acuden en peregrinación los más nobles caballeros y damas del reino. Nadie podrá conquistar la reliquia ni el castillo hasta que llegue aquel que esté predestinado para ello, el caballero que vio por primera vez el Grial y que no es otro que Perceval. Por eso a ninguno más le es permitido albergarse en el castillo. Para con-

quistar el Cerco de Oro, Perceval tiene que matar al Caballero del Dragón (Ardiente). Ésa es la condición que impone la Doncella del Cerco de Oro, guardadora de la reliquia, pues el Caballero del Dragón mató al amigo de la doncella, Helaín de Escavalón, y a ella le arrasa todas sus tierras. Perceval se dirige a la Isla de los Elefantes en busca del Caballero del Dragón, combate contra él y lo mata. De este modo conquista el trofeo que le había sido profetizado y se gana el título de Caballero del Cerco de Oro. Con todo, la dama del castillo continúa custodiando la reliquia a petición expresa de Perceval. Cuando éste se va, Nabigán de la Roca roba el Cerco de Oro y ordena a una doncella de su casa que lo lleve a una asamblea que está a punto de celebrarse en el Prado de la Tienda de las Dos Doncellas. El caballero que venza en dicha asamblea se hará con el preciado objeto: Nabigán pretende ser el vencedor, pero Galván toma parte en el torneo y mata en combate a Nabigán. Así, el Cerco de Oro cae en sus manos. Finalmente, el sobrino de Arturo se lo devolverá a su dueño legítimo, Perceval. En otras obras surgen diversos personajes llamados «del Cerco de Oro». Entre ellos, el que aparece más veces es «el Doncel del Cerco de Oro», al que también se alude en algunos textos como «el Rey del Cerco de Oro».

Textos: Claris, DG, EE, Rig, CP GM, Perl, PrEE, CP 2, TrPr.

Cifar → Zifar.

Ciudad Devastada. Nombre que recibe la ciudad en que habita Rubia Esmerada (Blonde Esmerée) en el *Bello Desconocido*. Tras pasar un bosque, el protagonista divisa la ciudad, que en otros tiempos fue de inmensa belleza, antes de ser devastada. Situada entre dos ríos turbulentos, la inexistencia de personas en su interior es uno de sus rasgos más característicos, junto con la presencia de las ruinas, por las cuales puede intuirse la majestuosidad de antaño. Antes de llegar a ella, Ampar, que acompaña al Bello Desconocido, le describe el palacio que encontrará en la ciudad: grande, construido con mármol, mil ventanas con un juglar en cada una de ellas. Cuando el protagonista se encuentra ya en la entrada, la descripción se hace más exacta: la ciudad tiene cinco leguas de largo y está completamente rodeada de muros y fosos; estos muros son también de piezas de mármol, unidas con cemento, de colores diversos y con animales y flores tallados. Una vez en la sala

del palacio, el Bello Desconocido se enfrenta a un caballero con un escudo que se da a la fuga al ver que no puede vencerle. El protagonista le persigue y al pasar por la puerta, grandes hachas le impiden el paso. Sale a continuación un caballero grande y corpulento con un caballo que echa fuego por la boca y tiene un cuerno en la frente: el Desconocido lo vence también. El palacio empieza a arder; luego, permanece oscuro, retumba, se estremece, hasta que sale una serpiente de un armario y besa al Bello Desconocido en la boca. Una voz le revela a continuación que es el hijo de Galván y que su nombre es Guinglaín. El caballero se duerme y al despertarse se encuentra a Rubia Esmerada a su lado. La doncella le cuenta que al morir su padre, Mabón y Evraín el Feroz encantaron la ciudad y la devastaron, convirtiéndola a ella en una serpiente. El beso de Guinglaín le ha hecho tornarse de nuevo en mujer. Rubia Esmerada le informa también del nombre de la ciudad antes de ser devastada: Sinadón, ciudad que aparece en el *Tristan* de Béroul como residencia del rey Arturo. En la *Continuación de Perceval,* de Montreuil, el rey de la Ciudad Desierta hace desencadenar, por medio de los demonios, una terrible tempestad para acabar con Gornemans de Goort, porque éste hizo caballero a Perceval y la puesta en práctica de los consejos que le dio haría que se anularan las obras del demonio.

En *Perlesvaus,* Lanzarote llega también a una ciudad devastada, tan grande que ocupa todo el país. Los muros están destruidos, las puertas se caen de viejas y no hay ni una persona: iglesias, mercados y palacios se encuentran absolutamente desiertos, los cementerios están llenos de sarcófagos. Lanzarote encuentra sólo unas personas que se lamentan por la próxima muerte del caballero. Un caballero vestido con una túnica roja aparece y le pide a Lanzarote que le corte la cabeza con un hacha, de lo contrario se la cortará a él. Lanzarote acepta finalmente, prometiendo que un año después volverá al lugar y pondrá su cabeza a disposición del que aparezca. Cuando Lanzarote vuelve a la Ciudad Devastada, es perdonado gracias a la intervención de las dos hermanas del Pobre Caballero. Lanzarote es el primer caballero que ha mantenido su promesa y ha vuelto a la ciudad, con lo cual ésta será repoblada.

Textos: BI, CP GM, Perl.

Bibl.: Bloch, H., «Wasteland and Round Table: the Historical Significance of Myths of Death and Plenty in Old French Romance», *New Literary History,* 11 (1980), 225-76; Bozoky, E., «Roman médiéval et

conte populaire: le Château Désert», *Ethnologie française*, 4 (1974), 349-56.

Ciudad Roja. Aparece en *Lancelot* (en prosa) como título y reino de Esclamor y en *Tristan* (en prosa) como un reino situado en la Isla Deleitable al que se dirige Palamedes para vengar la muerte del rey Armant. En *Guiron* la Ciudad Roja es el reino de un caballero sin nombre, de Landunas y de Vagor.

Textos: Ag, GC, TrPr, Mal.

Ciudad sin Nombre. Ciudad de la que Meliadús es senescal (*Meraugis*), situada al pie de una montaña y junto al mar, dotada de un puerto y muy rica. A ella lleva el Camino sin Nombre y está cerca de la Isla sin Nombre, en la que se encuentra prisionero Galván durante un tiempo. Meraugís acudirá una vez, pero luego la buscará sin lograr encontrarla y será para él, como dice el texto, «la ciudad perdida». En cuanto Meraugís llega a la Ciudad sin Nombre, tocan un cuerno como si la ciudad estuviera asediada e inmediatamente la explanada se llena de doncellas y damas danzando en corros. El caballero tendrá que acudir a la Isla sin Nombre, hecho que propiciará la liberación de Galván. En *Suite Merlin* (Vulgata) hay una referencia al «castillo y los bailes» que Meraugís encuentra en la Ciudad sin Nombre. Así se denomina también en principio, en el *Livre d'Artus*, la ciudad a la que según la dama de Limôs deberá dirigirse Galván, aunque después irá realmente a la Isla Giratoria.

Textos: LA, MP, VMCont.

Clamacidés. Caballero pagano, perteneciente a la mesnada de Evalach, rey de Sarraz. Se convierte al Cristianismo por un milagro del que él es protagonista: en efecto, en el transcurso de una batalla, uno de sus adversarios le corta un brazo y Dios se lo devuelve. Tras convertirse a la fe cristiana, es bautizado con el nombre de Clamacidés, que, según el autor de *Estoire Saint Graal*, significa «portaestandarte de Nuestro Señor». Es ése un momento en el que toda la población de Sarraz, empezando por el rey, Evalach (que después será bautizado como Mordraín) y su cuñado Nascién se convierten al Cristianismo, por influencia, sobre todo, de José de Arimatea, que está llevando a cabo una intensa labor de apostolado y que tiene la intención de viajar a Occidente para continuarla. Algún tiempo después de que José de Arimatea haya marchado a Bretaña,

Clamacidés acompaña a Nascién y Mordraín, que se dirigen también a ese reino con la intención de prestar ayuda a José. A su llegada descubren que Crudel, el rey pagano de Norgales, sostiene una implacable persecución contra José y sus partidarios: en la batalla contra las tropas de Crudel, Clamacidés tiene una actuación destacada. También se distingue en las luchas contra Canfer, rey pagano de Northumberland. Después de la muerte de Crudel, el hijo de Nascién es proclamado rey de Norgales y Clamacidés pasa a ser su senescal. Más tarde vuelve al reino de Mordraín y participa en la guerra contra los egipcios.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Clamadeu de las Islas Lejanas. Padre de Biana la Bella (Bianne o Beaune). Enemigo de Blancaflor, cuyos dominios invade y saquea. Es derrotado por Perceval, que lo envía como prisionero a la corte del rey Arturo, donde se convierte en uno de sus caballeros. Su senescal es Aguigneron. Se ha intentado ver en la figura de Clamadeu —como en la de otros personajes denominados «de las Islas»— un aspecto negativo, de violenta imposición masculina. (Véase **Islas.**)

Textos: Perc, CP 1, CP 2, CP GM, FL, Gal, LA, VMCont, Mer, LL.

Clamador de las Sombras. Hijo del Caballero del Escudo Rojo, a quien Perceval, cuando todavía era un muchacho, mató atravesándole el cuello con un venablo. Clamador busca a Perceval para vengar la muerte de su padre y, con el propósito de obtener noticias acerca del paradero de su enemigo, se dirige a la corte de Arturo. Allí reconoce el escudo que ha traído la Doncella del Carro y que debe ser llevado por Perceval. Clamador decide quedarse a esperarlo. Solicita al rey Arturo que lo arme caballero: cuando toma las armas y las ropas de caballero, toda la corte se queda admirada ante la gran belleza del joven Clamador. Tras una temporada en la corte de Arturo, y ante la tardanza de Perceval, Clamador sale en busca de aventuras con las cuales poner a prueba su recién adquirida caballería. Atraviesa un bosque y llega a la entrada de un desfiladero, donde se encuentra con la Doncella del Carro y sus dos acompañantes, que no se atreven a cruzar el valle, porque temen ser atacadas por el león que guarda el lugar. Ese paso recibe, precisamente, el nombre de Campo del León. Son las tierras de Meliot de Logres, caballero muy cortés, que, en ese momento, se halla ausente, puesto que ha ido a buscar a Gal-

ván: para defender sus posesiones de los enemigos, Meliot ha dejado suelto a su león, que, a diferencia de su amo, es traidor, cruel y horrible, y ataca a todo el que pasa por allí, sea enemigo o no. Clamador decide escoltar a las doncellas y, en cuanto el león los ve aparecer, se lanza sobre el grupo. Clamador combate contra el animal y resulta gravemente herido, pero finalmente consigue matarlo y cortarle la cabeza. Después, él y las doncellas se marchan del lugar y llegan a los pabellones que la Dama de las Tiendas ha montado en una explanada a la espera de Perceval. Clamador es curado de sus heridas; le informan de que Perceval ha de pasar por ese lugar y, además, descubre que la Dama de las tiendas es tía suya. Transcurre algún tiempo y Perceval, que mientras ha matado a Cahot el Rojo, también asimismo tío de Clamador, aparece por fin. Clamador desea combatir con él cuanto antes para vengar las muertes de su padre y su tío, pero la Dama de las Tiendas, que se ha enamorado de Perceval, se lo impide demorando el encuentro. La indignación de Clamador contra su tía no conoce límites. En esto, llega Meliot de Logres reclamando que se le permita enfrentarse con el caballero que mató a su león. Clamador le pide a la dama que le permita vengar sus afrentas antes de dar satisfacción a los deseos de Meliot, pero ella, siempre deseosa de proteger a Perceval, no se lo consiente y así Clamador se ve forzado a combatir primero contra Meliot. En esta lucha, ambos contendientes resultan heridos, aunque la gravedad de Clamador es mayor que la de Meliot. Preocupado por el hecho de que Perceval pueda marcharse antes de que él se haya recuperado, Clamador le pide a la Dama de las Tiendas que lo retenga. Perceval, que no puede entretenerse por más tiempo, promete volver en cuarenta días y deja como rehén a la Doncella del Carro. Sin embargo, cuando regresa para cumplir su promesa y liberar al rehén se encuentra con la Doncella por el camino y se entera de que, como consecuencia de las heridas que recibió en el combate contra Meliot, Clamador ha muerto. Perceval queda así liberado de su compromiso.

Texto: Perl.

Clarence. Ciudad que había pertenecido al rey Thailais, antepasado de Uterpandragón; es, pues, una de las posesiones que Arturo recibe por herencia del linaje de su padre. Clarence limita con el reino de Sowailes (también Sorgales) y se la define como una ciudad muy buena. Parece poseer un valor simbólico

especial para el rey Arturo, ya que éste utiliza el nombre de la ciudad como grito de guerra. Un sobrino del rey Arturo, Galescalaín, ostenta el título de duque de Clarence; al parecer, el mismo rey Arturo le otorgó esa dignidad como premio a su valeroso comportamiento en las luchas contra los Sajones: justamente junto a Clarence se libró una de las batallas más importantes y crueles entre las tropas del rey Arturo y los invasores Sajones, en la que éstos quedaron aniquilados.

Textos: Ag, Char, Gal, LA, GC, PM, VMCont, TrPr, AM, Mer.

Clarís. Hijo del Duque Edaris; se enamora de Lidaine, hermana de su amigo y compañero Larís, y mujer del rey Ladón de Gascuña. Al morir éste y tras derrotar al rey Savarís de España, que tenía prisionera a Lidaine en Monjardín, se casa con ella y se convierte en rey de Gascuña y de España.

Texto: Claris.

Claudás de la Tierra Desierta. Rey cuyas posesiones limitan con la tierra de Benoic y de Gaunes. Padre de Claudín. Está en guerra continua con Ban y con Boores, que en un primer momento lo derrotan, gracias a la ayuda del rey Arturo y de Merlín; pero algún tiempo más tarde, Claudás reinicia la guerra y vence a los dos reyes hermanos, que se ven desprovistos de sus dominios y mueren. La felonía de este personaje se acrecienta con la victoria; desprecia al rey Arturo, humilla a la reina Ginebra e ignora a los legítimos herederos de los reinos de Benoic y Gaunes (Lanzarote del Lago y Boores el Desterrado). Lanzarote emprende la guerra contra Claudás para vengar las humillaciones sufridas por la reina Ginebra y por su propia familia, derrotándolo y recuperando su herencia.

Textos: CP 2, CP GM, Ag, Char, CarA, FL, FRC, Gal, GC, LA, Perl, PM, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Baladro, Mer.

Claudín. Caballero denominado «el Joven», porque su edad no pasa de los veintisiete años. Hijo natural de Claudás de la Tierra Desierta. Se le describe como un hombre alto, delgado y bien proporcionado en todos sus miembros. Tanto amigos como enemigos reconocen su gran proeza y su valor. Apoya a su padre en la guerra que éste mantiene contra el rey Arturo. Claudás le concede el mando de sus huestes después de él mismo. Cuando los de Logres toman el Castillo de Pagón, Claudín dirige el ataque por sorpresa al campamento de los enemigos y se destaca por su arrojo en la lucha. En esta oca-

sión consigue, casi sin ayuda, matar a muchos y hacer numerosos prisioneros, con los que regresa al Castillo de Tors, donde le espera su padre. En la primera gran batalla contra las gentes de Arturo, Claudín dirige el último cuerpo del ejército de Claudás, en el que figura el mismo rey. En todo momento, el joven caballero manifiesta un especial afán por proteger a su padre y evitar que muera o caiga prisionero. Por eso, cuando en dicha batalla la situación se vuelve contra ellos, Claudín obliga a Claudás a replegarse con unos cuantos hombres hacia Gaunes y permanece cubriendo la retirada del rey de la Tierra Desierta. Una vez que su padre ya no está presente, Claudín se convierte en el jefe absoluto y, con los refuerzos que le envía Claudás desde Gaunes, consigue salvar la jornada habiendo hecho prisioneros a importantes caballeros de la Mesa Redonda. Después acompaña a su padre cuando, desarmados, se dirigen a pactar treguas con Arturo, en cuya representación actúan Galván y Boores. Finalizada la tregua, tiene lugar una segunda batalla entre los dos ejércitos: Claudín vuelve a destacarse y a medir sus fuerzas con los mejores de la hueste enemiga. Héctor consigue abatirlo y hacerlo prisionero, y Claudás entregará al rey Baudemagus como rescate a cambio de su hijo. Claudín es uno de los caballeros que asisten a la misa que Josefés oficia en Corbenic con el Grial como cáliz. Asimismo actúa como defensor del puente de Bellavista: tras numerosos combates con valientes caballeros, a los que vence siempre, se enfrenta con Galaz y es derrotado. De este modo, Galaz pone fin a la costumbre y Claudín puede abandonar el puente.

Textos: Ag, GC, QSG, TrPr, DSG, Mal.

Cleodalís. Senescal del rey Leodagán de Carmelida. Su mujer es doncella de la reina, y mantiene amores adúlteros con el rey: de esta relación surge Ginebra la Falsa, que es concebida y nace el mismo día que la que será mujer del rey Arturo (véase **Ginebra**). A pesar de que la relación es del dominio común, Cleodalís no tiene inconveniente en criar a la recién nacida y en continuar apoyando al rey frente a los enemigos de Carmelida y al lado del rey Arturo.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM, AA, Mer.

Cleolás → Rey Primer Vencido.

Cligés. Hijo de Alejandro y de Soredamors; sobrino de Galván y de sus hermanos; sobrino de Alís, emperador de Cons-

tantinopla. Su caballo se llamaba Morel. Alejandro y Soredamors se conocen cuando el joven griego acude a la corte de Arturo para ser armado caballero por el rey y formar parte de su mesnada; sin embargo, la discreción de ambos les impide darse a conocer los sentimientos. La reina Ginebra se da cuenta del amor entre su doncella y el joven caballero y propicia el matrimonio. A los trece meses nace Cligés. Al morir el emperador de Constantinopla, el hermano menor de Alejandro, llamado Alís, sube al trono, usurpando así un poder que no le corresponde, ya que el derecho legítimo recaía sobre el primogénito Alejandro, que al enterarse no tarda en reclamar sus derechos, y ambos hermanos llegan a un acuerdo: Alejandro abdica en favor de su hijo, todavía niño, y Alís se compromete a permanecer soltero hasta que Cligés tenga edad para sucederle, restableciendo de este modo la legítima línea sucesoria. Pero Alejandro y Soredamors mueren pronto y Alís incumple su palabra y se casa con Fenice, la hija del emperador de Alemania. Cligés forma parte de la comitiva que va a buscar a Fenice para llevarla a Constantinopla y cuando ambos se ven por primera vez quedan irremisiblemente enamorados el uno del otro. Para no dividir su cuerpo y su alma entre dos hombres, Fenice consigue durante largo tiempo, después de su matrimonio, preservar su virginidad, gracias a un filtro mágico que le proporciona su nodriza Tesala. Cligés se destaca en toda ocasión por sus hazañas en las armas, ya sea en torneos o en batallas. Con la proeza del caballero, crece el amor de Fenice. Finalmente, Cligés decide acudir a la corte de Arturo para consagrarse como caballero. Al llegar a Inglaterra se presenta de incógnito en un torneo, con tres armaduras diferentes —negra, verde y roja— y vence en todas las jornadas a los mejores de la Mesa Redonda. Arturo lo colma de honores y Cligés permanece algún tiempo en su corte, pero, finalmente, el recuerdo de Fenice lo empuja a regresar a Constantinopla. Al volver a encontrarse, ambos urden un plan para poder estar juntos: Fenice finge enfermar y morir, con ayuda de un bebedizo que también le suministra Tesala, y es enterrada. Cligés escala por la noche la tapia del cementerio y se lleva el cuerpo de su amada, que permanece aún inconsciente. Al cabo de pocos días, Fenice está totalmente recuperada y ella y Cligés se ocultan en una torre secreta. Gozan durante una temporada de su furtivo amor, pero el encierro pronto se convierte en pesada carga. Caen en la tentación de salir al jardín y Bertrand, un caballero

de la corte de Alís, que pasaba casualmente por allí, los descubre desnudos, durmiendo juntos bajo un árbol. Enterado Alís del engaño, sale en persecución de los amantes. Éstos van a refugiarse a la corte de Arturo, que reúne un gran ejército con la intención de ir a Constantinopla y atacar a Alís; pero, mientras, Alís ha muerto de rabia y Cligés es proclamado emperador conforme a sus derechos. Cligés y Fenice regresan a Constantinopla y allí reinan juntos el resto de sus vidas. Como caballero de Arturo, Cligés tiene una actuación relativamente importante en otras obras. Es considerado hijo del rey Lac; combate contra un caballero encantado; cae víctima de los prodigios de Rigomer, siendo liberado por Galván; lleva el estandarte con el dragón real...

Textos: Clig, CP 1, CP GM, Rig, BD, Claris, PrCl.

Colina de los Cautivos. Colina por la que pasa un camino defendido por Druás el Felón. Agravaín descubre al pie de la misma un pabellón en el que una doncella y un caballero herido hacen un gran duelo por otro caballero que yace muerto dentro de un ataúd. Este último ha sido víctima de Druás, que lo atacó a traición cuando estaba desarmado. Agravaín decide subir a la colina para combatir contra su defensor y vengar así la muerte del caballero del pabellón. En la cima Agravaín divisa una fuente y, junto a ella, a un caballero completamente armado, que no es otro que Druás el Felón. Luchan y Agravaín lo vence y le da muerte. Después le corta la cabeza y se la lleva como trofeo al caballero y a la doncella que permanecen en el pabellón velando el cadáver de su hermano y amigo. Después, Agravaín vuelve a subir a la colina, siguiendo el camino que la atraviesa. Al llegar de nuevo a la cima descubre a una doncella y un enano que lloran amargamente sobre el cuerpo de Druás. El enano se le acerca con un cuerno de marfil y le desafía a que lo toque. A pesar de que Agravaín ya ha sido avisado de que no debe tocar el cuerno, por temor a ser tachado de cobarde lo hace. El sonido del cuerno se extiende por el reino y al oírlo todos los caballeros saben que Druás ha muerto. Muchos están gozosos por ello, pero hay uno que se siente profundamente agraviado, ya que Druás era su hermano. Se trata de Sorneham del Castillo Nuevo, que sale inmediatamente hacia la colina para medir sus fuerzas con el asesino de su hermano. Agravaín y Sorneham combaten y el primero resulta vencido. Sorneham está a punto de matarlo pero una doncella

interviene para detenerlo diciéndole que se trata de un sobrino del rey Arturo, hermano de Galván. Al oír esto, Sorneham, que odia profundamente a Galván, decide no matar a Agravaín y mantenerlo prisionero para el resto de su vida en la Colina de los Cautivos. Hace que la amurallen y deja tan sólo una entrada y una salida. En la entrada cuelga un cartel en el que prohíbe subir a la colina a los que por allí pasen, si no quieren combatir contra él. Quince días después, Guerrehet acierta a pasar por allí y ve el cartel. Sube a la colina y combate contra su defensor, pero resulta vencido y Sorneham lo encarcela en la torre junto a su hermano. Más tarde, una doncella hace saber a Gueheriet que sus dos hermanos están prisioneros por orden de Sorneham. Gueheriet va inmediatamente a liberarlos, cosa que consigue después de vencer al carcelero. Sorneham se entrega sin condiciones y Gueheriet lo envía como prisionero a casa de la dama de Roestoc. Después de que Agravaín y Gueheriet hayan sido puestos en libertad, la colina deja de llamarse Colina de los Cautivos y pasa a llamarse Colina de Agravaín, porque éste, al vencer a Druás, acabó con la mala costumbre que imperaba en el lugar y por culpa de la cual habían muerto muchos y muy buenos caballeros.

Texto: Ag.

Colina Prohibida. Situada en el Bosque Peligroso, el motivo del nombre lo cuenta un fraile de la abadía a la que Lanzarote ha acudido llevando a Lionel para que lo curen (*Lancelot* en prosa): un caballero cruel y fuerte en sobremanera, enamorado de la hija de Esclamor de la Ciudad Roja, no consigue que el padre le entregue a la doncella; ésta le promete que lo amará si se casa con ella y la protege frente a todos los hombres; para conseguir el amor de la joven, el caballero construye en la colina un castillo fuerte y bien asentado, y al pie de la colina coloca una cruz y un cartel en el que prohíbe subir, advirtiendo que si alguien llega armado, deberá combatir con él. Según la explicación del fraile, el caballero mata a quien se acerca, a no ser que pertenezca a la Mesa Redonda: en este caso hace prisionero al intruso, enviando su escudo a la abadía. Cuando Lanzarote llega a la Colina, encuentra dos hermosos sicomoros, un caballo fuerte y rápido cubierto de jaeces negros, diez lanzas de puntas agudas y cortantes, y un cuerno de marfil con aros de oro y plata, que cuelga de una rama; hay además un pabellón plantado cerca de allí. Lanzarote combatirá con el

caballero y, por su espada, descubrirá que se trata de su primo Boores, que al reconocer a su contrincante se apresura a rendirse a sus pies, contándole cómo venció al caballero de la Colina y tuvo que hacerse cargo de la defensa de la misma.

Textos: Ag, GC, LA.

Constant. Rey de la Isla de Bretaña. Abuelo de Arturo. Geoffrey de Monmouth relata, en la *Historia Regum Britanniae*, cómo los habitantes de la Isla de Bretaña, campesinos en su mayor parte, sufrieron la invasión de los bárbaros, después de que los romanos abandonaran para siempre su tierra. Conscientes de su inferioridad de condiciones frente a los pueblos guerreros que los están invadiendo, los britones envían a Güetelino, arzobispo de Londres, al continente para que ofrezca a Aldroeno, rey de Bretaña la Menor, el trono de la Isla, a cambio de su ayuda contra los bárbaros. Aldroeno rechaza la oferta de Güetelino, pero le entrega a su hermano Constant (o Constantino). Así, Constant marcha hacia Bretaña con Güetelino y con dos mil soldados, concedido también por su hermano Aldroeno. Es coronado rey y dirige con éxito la ofensiva contra los invasores. Una vez que ha conseguido expulsarlos, inicia un reinado que durará diez años. Se casa con una muchacha de familia noble y tiene tres hijos, Constant, Aurelio Ambrosio y Uterpandragón. La muerte le llegará por sorpresa, ya que será asesinado a cuchilladas por un picto. Este hecho abre una importante crisis en el reino de Bretaña. Surge la disputa por la sucesión, de la cual sacará partido Vortiger, que conseguirá convencer al hijo mayor de Constant, llamado también Constant —que a la sazón ha profesado ya como monje de un monasterio— para que abandone los hábitos y sea rey. Vortiger será el que gobierne verdaderamente durante todo el tiempo que dura el aparente reinado de Constant el Monje. Finalmente, Vortiger conspirará con los pictos y hará que maten a Constant. Según N. J. Lacy y G. Ashe, Geoffrey de Monmouth pudo inspirarse para relatar este pasaje de su *Historia* en la carrera de un famoso soldado romano, llamado Constantino, que fue proclamado emperador de Bretaña en el año 407 y que tuvo un hijo, llamado Constant, que fue monje durante un tiempo, pero que, finalmente, abandonó la vida religiosa para apoyar a su padre, emprendiendo de este modo la carrera militar y política (véase *The Arthurian Handbook*, p. 329). En *Suite Merlin* (Vulgata) se recoge también la historia del rey

Constant y sus tres hijos, si bien con algunas variaciones. El hijo del rey Constant es llamado, en este caso, Moine ('Monje'). Sus hermanos son Pandragón y Uter. Del mismo modo, en *Fils Constant*, Constant aparece como padre de tres hijos, llamados Moine, Pandragón y Uterpandragón. Los dos últimos son gemelos. Al parecer, el verdadero nombre de Moine es Ivoine (por su madre, Ivoire, hermana del rey Ban), pero se le llama Moine porque es educado en un monasterio y toma los hábitos durante un tiempo. El rey Constant aparece también en la literatura inglesa, concretamente en una obra titulada *Arthour and Merlin*, del tercer cuarto del siglo XIII, donde se narran los acontecimientos sucedidos desde la muerte de Constant hasta la derrota de Rión.

Textos: FC, HRB, PM, VMCont, Baladro, PrM, Lay, AM, EM, Mer.

Constantino, hijo de Cador. Primo de Arturo. Aparece por primera vez en la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth. Después de la sangrienta batalla en la llanura de Salisbury, en la que Mordret muere a manos de Arturo y éste resulta gravemente herido, Constantino se convierte en el sucesor al trono de Bretaña, ya que, siendo su padre, Cador, muy viejo en esa fecha, él resulta el único pariente cercano varón que todavía le queda a Arturo. Antes de embarcarse para Avalón, el propio rey le cede la corona. Después de su acceso al poder, Constantino tiene que luchar contra los Sajones y contra los hijos de Mordret, que se sublevan contra él. Como no consiguen derrocarlo, ambos hermanos huyen y se refugian uno en Londres y otro en Güitonia, ciudades de las que toman posesión y en las que se hacen fuertes. Constantino los persigue, vence y expulsa a los Sajones, y consigue reconquistar las dos ciudades en las que permanecen a la defensiva los hijos de Mordret. Viendo que corren el peligro de ser capturados, huyen de nuevo. Uno se oculta en la iglesia de San Anfíbalo y otro en un monasterio en Londres. Constantino, sin embargo, los encuentra y, haciendo caso omiso de la inmunidad que les concede el hecho de hallarse en un recinto sagrado, los mata allí mismo. Tres años más tarde, Conan mata a Constantino, pudiendo, tal vez, interpretarse su muerte como un castigo divino por el sacrilegio cometido al matar a los dos hijos de Mordret. Se le entierra en el Círculo de los Gigantes de Stonehenge, junto a Uterpandragón. Según Lacy y Ashe (*The Arthurian Handbook*, p. 330), G. de Monmouth se inspiró en una

persona real para crear el personaje de Constantino, sucesor de Arturo, un rey que gobernó una parte del reino de Bretaña en la primera mitad del siglo VI y al que Gildas alude acusándolo de haber asesinado a dos príncipes en una iglesia. Las obras posteriores que recogen la referencia al reinado de Constantino, hijo de Cador, se basan en la versión de Geoffrey de Monmouth, con algunas variaciones. En la literatura inglesa, Constantino, el sucesor de Arturo, aparece en Malory, *Morte Darthur*, donde su acceso al trono tiene lugar después de un período de interregno, y en el *Brut* de Layamon, donde el autor nos cuenta efectivamente cómo Constantino acompaña a Arturo en los momentos previos a su desaparición mar adentro y cómo el rey le habla de su inminente viaje a Avalón donde esperará el momento del regreso.

Textos: Brut, HRB, Mal, Lay, GCC, AA.

Corbenic. Castillo del Grial, también llamado Castillo de las Aventuras o Venturoso, situado en Listenois. Fue construido por el rey Alfasein (llamado Kalafes antes de recibir el bautismo) para albergar el Grial. En él viven Pelinor, Helaín (o Alain de la Isla) y Pelés. Residencia del Rey Pescador. Aparece por primera vez en el *Perceval* de Chrétien de Troyes. Las primeras indicaciones del autor acerca de este castillo denotan ya su carácter extraordinario: es el más bello castillo que puede hallarse hasta Beirut, situado en un valle, cuadrado, construido con roca gris y con dos torrecillas alrededor. El interior de las galerías será descrito con detalle, resaltando en ellas —además de su carácter único en el mundo— la claridad que llena la sala. La luz la producen aquí los abundantes cirios y el fuego, o la doncella portadora del Grial. En la *Primera Continuación*, a pesar de que se remite a la obra de Chrétien para la descripción del castillo, incluye en las galerías el detalle de mencionar el material y la disposición del pavimento de la estancia: mármol con las juntas de hierba fresca. En esta obra reaparece la idea de la claridad de la sala, unida a la omnipresencia del blanco, color claramente vinculado a la luz. El carácter maravilloso del castillo lo representa en gran manera el cortejo que en *él* pueden contemplar los caballeros que allí acuden: aunque con variantes significativas, el cortejo lo componen un paje, que empuña una lanza de la que mana una gota de sangre; otros pajes con candelabros de oro; una doncella que sostiene entre las manos un grial de oro puro y piedras preciosas; y una doncella

con un plato de plata. Las diferentes reacciones de los personajes ante este cortejo marcarán desenlaces diferentes del episodio. El Castillo del Grial tiene además otra característica extraordinaria. En la obra de Chrétien, cuando Perceval se levanta al día siguiente lo encuentra desierto; en la *Primera Continuación*, durante su primera visita al lugar, Galván se duerme escuchando el relato del rey y se despierta, sin haber sido consciente de haberse movido, en unas marismas, encontrando sus armas, su arnés y su caballo atado a un árbol. En la segunda visita de Galván al Castillo del Grial, en esta misma obra, el acceso se produce de un modo distinto a los dos anteriormente citados: Galván empieza a caminar por una avenida elevada que se adentra en el mar y al fondo ve una luz. Se dirige a ella, y se encuentra así en el castillo. Aquí también despertará al día siguiente y el castillo habrá desaparecido. La *Continuación* de Gerbert de Montreuil describe una visita de Perceval al Castillo del Grial, en la que éste se sitúa de nuevo en el fondo de un valle y al lado de un río. Al castillo se le aplica sólo el adjetivo «poderoso», y la habitación donde se encuentra el rey se describe como pintada y adornada con mosaicos, sin par en el mundo. Reaparece aquí la blancura de la estancia y de las doncellas del cortejo, y es el momento en que Perceval consigue soldar perfectamente la espada. En la *Continuación* de Mannessier, donde Perceval pregunta todo lo que quiere saber cuando visita el Castillo, al día siguiente éste no ha desaparecido ni se ha vaciado de todas sus gentes. Perceval se va de allí por su propia voluntad, y a pesar de los ruegos de su huésped, en las dos ocasiones que lo visita. Es también en Corbenic donde tiene lugar, en esta misma *Continuación*, la coronación de Perceval, durante la cual reaparece el cortejo del grial, que alimenta a todos los que han acudido a lo largo de todo el mes que dura el pleno de la corte.

Este castillo es llamado Corbenic en el *Lancelot* en prosa; en la primera visita que allí realiza Galván se describe como pequeño pero bien asentado, situado al fondo de un valle. El agua lo rodea por todas partes, al igual que las murallas almenadas. Galván encuentra antes que nada a una doncella metida en una gran cuba de agua hirviendo a la que no puede salvar —sólo podrá hacerlo el mejor caballero—, en vista de lo cual se dirige al palacio principal. En esta ocasión el cortejo está precedido por la aparición de una paloma blanca que lleva en el pico un incensario de oro y que desparrama por la sala todo

tipo de aromas. La paloma entra en una habitación de la que, al cabo de un rato, saldrá la doncella portadora del vaso. Tras la desaparición de la doncella, desaparecen también los manjares que Galván tenía delante; cuando los demás terminan de comer, desaparecen todos y Galván permanece encerrado en la sala. A partir de este momento, el caballero deberá superar una serie de aventuras, para acabar atado a una carreta conducida por una vieja que le arroja fuera del castillo. También Lanzarote llega al Castillo de Corbenic, encuentra a la doncella de la cuba de mármol y logra salvarla; levanta la losa de una tumba y vence a la serpiente que se encuentra dentro. Aparecen también en esta ocasión la paloma y la doncella con el vaso. Y en esta visita de Lanzarote al Castillo de Corbenic caerá en la trampa que le han tendido para que yazca con la hija del rey Pelés y engendre en ella a Galaz, definitivo héroe del Grial. Otro caballero que llega al Castillo de Corbenic es Boores el Desterrado: en una primera visita, debe vengar la afrenta hecha a Mariale; en esta ocasión contempla el Grial, aunque no lo lleva la hija del rey Pelés, por haber perdido la pureza en su relación con Lanzarote. La segunda vez que Boores llega a Corbenic, se ve obligado a combatir con Brinol de la Empalizada antes de entrar en el Castillo: este caballero guarda el puente contra cualquier caballero del rey Arturo, pues la hija del rey Pelés lo ha rechazado aduciendo su amor por Lanzarote. En esta segunda visita, Boores ve al nieto de Pelés y se entera del nombre del niño, de quién es su padre y de las circunstancias en las que fue concebido Galaz. La paloma y el grial que provee de comida las mesas también reaparecen ahora, y se indica que las salas en las que se encuentran los comensales reciben el nombre de Palacio Venturoso (o de las Aventuras), precisamente por los exquisitos manjares que de continuo prodiga el grial. Boores saldrá victorioso de las mismas aventuras que había soportado Galván en aquel lugar, y sabrá de qué modo fue tullido el Rey Pescador.

En el *Tristan* (en prosa) se denomina Castillo de las Aventuras y se atribuye su construcción al mago Tanabrus, quien lo hace invisible para muchos caballeros: en esta misma obra, Corbenic aparecerá como el grito de batalla de Galaz. La *Estoire Saint Graal* atribuye en cambio su construcción a Kalafes, que recibió allí sepultura junto con Helaín el Gordo, y lo sitúa, como el *Lancelot* en prosa, en la Tierra Foránea. Esta obra

localiza dentro de Corbenic el Palacio de las Aventuras en el que aparece el Grial.

Textos: CP 1, CP M, CP GM, CP 2, Ag, Char, EM, EstSG, FL, DSG, Grim, LA, PM, QSG, TrPr, VMCont, Mal, Mer, Baladro, HG.

Bibl.: Véase Reiss, E., Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VII.

Cornualles. Región, al Sudoeste de Inglaterra, en la que se suelen situar gran parte de las aventuras relacionadas con el rey Arturo y con Tristán e Iseo. Aunque se suele considerar dominio del rey Arturo, a veces se presenta como posesión del rey Marco y de otros nobles: Gorloys (primer marido de Ygerne), Cador, Yder, etc.

Textos: *passim*.

Bibl.: Pearce, S. M., «The Cornish Elements in the Arthurian Tradition», en *Folklore*, 85 (1974), pp. 145-163; Padel, O. J., «The Cornish Background of the Tristan Story», en *Cambridge Medieval Celtic Studies*, 1 (1981), pp. 53-81.

Costumbre. En la Edad Media este término designa bien los usos y costumbres habituales, bien el derecho consuetudinario, bien los impuestos. Aunque el tercer sentido aparece también en las narraciones de Chrétien de Troyes, sobre todo son los dos primeros los que confluyen en el concepto de costumbre propio del género artúrico. En efecto, ambas acepciones se resumen en la costumbre del derecho consuetudinario feudal, que asocia la ley al uso. Esta cuestión fundamental del orden social desempeña un papel decisivo en el desarrollo de bastantes novelas. Erich Köhler establece una tipología de la costumbre en Chrétien de Troyes distinguiendo entre: 1) costumbres que el rey Arturo debe mantener y respetar; 2) costumbres o malos usos a los que el héroe pone fin sin impedir su continuidad; y 3) costumbres que son abolidas para siempre. Pertenecen al primer grupo, por ejemplo, la caza del ciervo blanco, la obligación que tienen los caballeros derrotados de entregarse como prisioneros a Arturo con el mismo arnés que llevaban al salir del combate y la negativa de Arturo durante las cortes de sentarse a comer antes de que suceda alguna aventura. La conquista del gavilán o la aventura de la fuente mágica se hallan en el segundo grupo, mientras que en el tercero podemos incluir la Alegría de la Corte o la Pésima Aventura. La costumbre, en resumen, funciona en el mundo artúrico como

elemento regulador de las relaciones entre el rey y sus vasallos, pues su valor invariable, en el que se funda la autoridad de Arturo, impide cualquier arbitrariedad de éste. Cualquier abuso al que se la puede someter (el caballero que sostiene su derecho a la conquista del gavilán defendiendo a una doncella fea o la Pésima Aventura, por citar un caso, respectivamente, de los grupos segundo y tercero) exige el restablecimiento del orden, cuya responsabilidad incumbe al rey pero cuya materialización suele reservarse al individuo heroico, al caballero elegido, que actúa, por supuesto, en favor de toda la sociedad, pero cuyo itinerario de aventuras, ligado estrechamente a la costumbre, configura su plena realización como caballero cortesano. El proceso dialéctico de la costumbre resuelta por el caballero conlleva tres fases: 1) alejamiento de la corte cuya armonía ha sido destruida por la noticia de una costumbre perversa; 2) aislamiento del caballero en busca de la aventura, subrayado por el motivo constante del rechazo al regreso a la corte; y 3) regreso culminando en la «Alegría» de la armonía reencontrada.

Bibl.: Köhler, E., «Le rôle de la «coutume» dans les romans de Chrétien de Troyes», en *Romania*, 81 (1960), pp. 386-397.

Crudel. Rey pagano de Norgales. Se convierte en perseguidor implacable de José de Arimatea y sus partidarios, cuando éstos llegan a Bretaña con el propósito de cristianizarla. Entre los vasallos de Crudel se cuenta Ganor, señor del castillo de Galefort, que es uno de los más fervientes seguidores del evangelizador de Bretaña, razón por la que Crudel le declara la guerra. Más tarde, consigue encarcelar a José de Arimatea, Josefés y buena parte de los cristianos que habían venido con ellos desde Oriente. *Mordraín, Nascién y Celedonio atacarán* a Crudel y a sus gentes para liberar a los prisioneros: en el transcurso de una dura batalla entre los dos ejércitos, la mayor parte de los partidarios de Crudel, entre los que figuran numerosos miembros de su familia, van siendo abatidos, encontrando la muerte. Así ocurre con su padre, Lidel, que en dicha batalla actúa como portaestandarte de su hijo, con su medio hermano Leodaire, que manda un destacamento en la batalla y es derrotado por Nascién, y con sus sobrinos Lidel y Bohalés. Finalmente, el propio Crudel muere a manos de Mordraín. Después, Celedonio, el hijo de Nascién, ocupará el trono de

Norgales, convirtiéndose de este modo en el primer rey cristiano del país. Se ha intentado buscar relaciones entre el personaje de Crudel y algunas personas documentadas históricamente, como, por ejemplo, el rey picto Brude I, que durante un tiempo manifestó una gran hostilidad hacia las actividades misioneras de Columbano.

Textos: EstSG, Grim, CP, QSG, HG.

Cuchulain. Joven héroe de las sagas irlandesas (s. VIII). Posee cualidades solares, comparables a las de Galván.

Textos: Cattle Raid of Cooley, Bricriu's Feast.

Bibl.: Loomis, R. S., «The Visit to the Perilous Castle: A Study of the Arthurian Modifications of an Irish Theme», en *Publications of Modern Languages Association of America*, 48 (1933), pp. 1000-35.

Culhwch. Héroe del *Mabinogi Culhwch y Olwen*. Su padre es Kilydd, hijo del príncipe Kelyddin Wledig, y su madre, Golenddydd, hija de Anllawdd Wledig. Es primo hermano de Arturo. El nombre de Culhwch le es impuesto debido a las circunstancias de su nacimiento. Al quedarse embarazada, su madre se vuelve loca y no recobra el juicio hasta el momento del parto. Durante los nueve meses de la gestación anda vagabundeando por los bosques, sin acercarse nunca a ninguna casa habitada. Al llegar la hora de dar a luz, decide volver a casa, pero en el camino pasa por un lugar donde hay un rebaño de cerdos guardado por un porquerizo; al ver los animales, la reina siente tal terror que le sobreviene el parto y el niño nace allí mismo. Es el porquerizo el que lo lleva a la corte, donde los llaman Culhwch (de «Cul» 'escondrijo' y «hwch», 'cerdo'), porque fue hallado en el revolcadero de los cerdos. Poco tiempo después muere su madre, y su padre se vuelve a casar con la viuda del rey Doged, que también es madre de una hija. Ante la negativa de Culhwch a casarse con su hermanastra, la reina lo convierte en víctima de un maleficio y le vaticina que nunca jamás su costado tocará mujer alguna a no ser ésta la hija del gigante Yspadadden Penkwar, llamada Olwen. Nada más oír su nombre, Culhwch se siente enamorado de ella, sin haberla visto jamás, como por arte de magia. El joven se dirige a la corte de Arturo para pedir ayuda al rey en la búsqueda de Olwen. Arturo organiza una compañía con los mejores caballeros de su mesnada y todos ellos salen, acompañando a Culhwch, hacia el castillo del gigante. Al llegar allí, Culhwch

consigue una entrevista clandestina con Olwen y ésta le dice que si quiere conseguirla tendrá que someterse a todas las condiciones que su padre quiera imponerle. El gigante Yspadadden es también víctima de un maleficio: cuando su hija se case, él morirá; por eso pone todos los medios a su alcance para evitar que ningún caballero consiga la mano de Olwen. Así, Culhwch se ve obligado a realizar una serie de pruebas aparentemente imposibles y en las que muchos otros, antes que él, han fracasado. Él, sin embargo, consigue salir con bien de todas ellas, gracias, en gran parte, a la ayuda de los caballeros de Arturo, e Yspadadden no tiene más remedio que entregarle a su hija. Tras ello, Goreu, uno de los enemigos más encarnizados de Yspadadden, le corta la cabeza, cumpliéndose de este modo el maleficio. Finalmente, Culhwch y Olwen se casan.

Texto: Culhwch ac Olwen (Mabinogi).

D

Daguenet. Caballero de la corte de Arturo al que se suele aludir como «el Loco» o «el Cobarde». Era natural de Carlión. Según el autor de *Guiron,* Daguenet había sido uno de los caballeros más sabios, valerosos y estimados del reino de Logres. Junto con su inseparable compañero y amigo, Helior de la Espina, había participado en un torneo, convocado por el señor del «Castillo Aparente», con el fin de encontrar marido para su hija. Daguenet había obtenido, en aquella ocasión, la mano de la doncella, pero Helior la amaba también y, tras los desposorios de su amigo, se llevó consigo a la esposa a Cornualles. Daguenet, tras pasar dos meses buscando a su mujer día y noche, había perdido la salud y se había vuelto loco. Daguenet se dedica a recorrer los bosques y espacios abiertos, víctima de violentos accesos de furia, que le empujan a atacar a todo aquel que se cruza en su camino. En una de sus correrías, encuentra a Helior y lo mata. Tiene gran afecto por Arturo y, aun en su locura, continúa frecuentando la corte. En el *Lancelot* en prosa, sus extravagancias hacen de él un personaje casi bufonesco, objeto de las burlas de los demás caballeros, además de convertirlo en un cobarde presuntuoso: apresa a Lanzarote en un momento en que éste está pensativo, acordándose de la reina Ginebra, sin ninguna intención de combatir. Daguenet lo llevará a la corte y se jactará de haberlo de-

rrotado en combate singular. Daguenet es también un servidor inútil, pues se encarga de administrar la casa del rey de forma calamitosa durante el episodio de la Falsa Ginebra (en las *Prophéties Merlin*).

Textos: Gal, GC, LA, PM, VMCont, TrPr, Mal, LMA, Mer, LL.

Dama del Lago. Nieta de Diana la Cazadora, que vivió en tiempos de Virgilio; hija del rey de Northumberland o de Dionás; sus relaciones sentimentales están poco claras, pues según unos textos tenía marido y según otros era amiga de Meliadús y de Branduz. Se llamaba Niniana o Viviana. La primera aparición de este personaje tiene lugar a finales del siglo XII en el *Chevalier de la Charrette* (si bien no se le designa aún como Dama del Lago), ejerciendo ya su papel de madrina o madre adoptiva de Lanzarote. En dicha obra, se hace referencia a ella a propósito de un anillo, que Lanzarote había recibido de su mano como signo de protección y que tenía el poder mágico de vencer cualquier encantamiento. Esta breve alusión es un indicio del carácter sobrenatural del personaje, a quien se nombra ya claramente como «hada» en *Lancelot* en prosa. Según Malory, es la Dama que le da la espada Escalibor a Arturo. Tras la muerte de Ban de Benoic, la Dama del Lago roba a Lanzarote, todavía niño, a su madre y se lo lleva a su palacio bajo las aguas, donde lo educa en compañía de sus primos Lionel y Boores, hijos de Boores de Gaunes, ocultándole en todo momento su verdadera identidad. Cuando Lanzarote alcanza la edad de dieciocho años, su madre adoptiva lo conduce a la corte del rey Arturo, para que éste lo arme caballero. En tal ocasión, la Dama del Lago pronuncia un discurso mediante el cual instruye a su protegido en el significado y alcance del ser caballeresco. Asimismo, contra toda costumbre, es ella, y no el rey, quien impone las armas a Lanzarote. Después de la ceremonia, sigue velando por su hijo adoptivo, y así, interviene para ayudarle con sus artes mágicas en la primera aventura importante del nuevo caballero, la del Castillo de la Dolorosa Guardia, donde además Lanzarote descubre su propia identidad, su nombre. También le ayuda a ganar el amor de Ginebra y se convierte en protectora de la adúltera pareja, lo cual hace que muchas veces entre en conflicto con Morgana, que utiliza la magia para perjudicar a la esposa de Arturo y a su amante. Es también en *Lancelot* en prosa donde aparece por primera vez la identificación entre la Dama del Lago y Viviana

o Niniana, así como el relato de sus amores con Merlín. Antes de convertirse en Dama del Lago, Niniana había conocido al sabio encantador y, con su belleza, había despertado en él la más fuerte de las pasiones. Merlín había accedido a mostrarle una parte de su saber mágico, confiando en la promesa que ella le hizo de que, a cambio, le concedería su amor; pero Niniana aprovechó sus mismas enseñanzas para engañarle y consiguió encerrarlo en una cueva que definitivamente había de servirle de tumba. De este modo, el *Lancelot* en prosa parece restar al personaje de la Dama del Lago una parte importante de su carácter feérico o mágico: ya no se trataría de una criatura sobrenatural, sino de una mortal que habría aprendido artes mágicas. En las continuaciones de Merlín, sin embargo, este carácter sobrenatural del personaje no es ni siquiera cuestionado. Incluso en la *Suite Merlin (Huth)*, Niniana aparece citada con el sobrenombre de Doncella Cazadora, designación que evoca un indudable origen de divinidad silvestre. Según Malory, fue decapitada por Balín el Salvaje.

Niniana se identificaría con Diana, la virgen cazadora y, en este sentido, estaría justificada la traición a Merlín como un medio de proteger su virginidad. La identificación entre Niniana y la Dama del Lago introduce una clara dualidad en el personaje: mientras que como Niniana provoca la muerte de Merlín y es, por tanto, un ser maléfico, como Dama del Lago salva y protege a Lanzarote y, por tanto, es un personaje que se puede considerar benefactor.

Textos: Ag, CRP, Char, PrEE, FL, Gal, GC, PM, SM(H), TrPr, TrL, y también GYM, Mal, Mer, LL.

Bibl.: Harf-Lancner, L., «La demoiselle chasseresse et la Dame du Lac» en *Les fées au Moyen Age. Morgana et Mélusine. La naissance des fées*, Paris, Champion, 1984, pp. 289-215; Patton, L. A., *Studies in the Fairy Mythology of Arthurian Romance* (2.ª ed.), New York, 1960, páginas 167-203).

Dama de Malohaut. Mujer de gran belleza y de singular atractivo, prudente, discreta y muy querida por sus vasallos; su nombre es Bloie, aunque casi siempre se alude a ella como Dama de Malohaut; según algunos textos, es viuda de Danaín el Pelirrojo. Deja en libertad a Lanzarote, al que tenía prisionero, para que acuda a un encuentro con los caballeros del rey Arturo: las hazañas que realiza Lanzarote hacen que la Dama de Malohaut se enamore de él, aunque sin éxito. Intenta saber

el nombre de su prisionero y, para ello, tiene que acudir a la corte de Arturo; pero fracasa en su intento. Poco tiempo más tarde coincide en la corte con Lanzarote —al que ha dejado libre por sus méritos—, y con Galahot, que acaba de rendirse al rey Arturo. La Dama de Malohaut descubre la incipiente relación de Lanzarote y Ginebra, y con habilidad se convierte en confidente de la mujer del rey Arturo; ésta, por su parte, logra que Galahot se decida a tomar por amiga a la Dama de Malohaut, de tal forma que las dos parejas establecen estrechos lazos de amistad y compañerismo, reforzados por el consuelo que se propician mutuamente ante las ausencias de los amados. Al morir Galahot —por la noticia falsa de la muerte de Lanzarote—, la Dama de Malohaut, que iba a casarse con él un año más tarde, quedó sumida en una profunda tristeza, que en definitiva también la llevaría a la muerte.

Textos: Ag, Char, CharA, CRP, DP, Gal, GC, PM, VMCont.

Dama Viuda. Madre de Perceval y hermana del Rey del Grial; vive en la Gasta Floresta. Hay una gran confusión acerca de este personaje y de su familia. Según los diferentes textos, se llamaba Filosófine o Iglais; estaba casada con Greloguevaus, Galés el Calvo (vid.), Bliocadrán, Pelinor o Elaín; tampoco está claro el número de hijos que tuvo, pues en ocasiones se alude a tres varones y una hija, pero algún texto le atribuye dieciséis hijos en total, entre los que se cuentan Aglován, Drián, Lamorat, Melodián, Helaín y Perceval, además de una doncella que acompaña a Perceval en parte de sus aventuras, que —según lo que parece— es distinta de otra hermana llamada Dandrane. Los dos hijos mayores de la Dama Viuda perdieron la vida en sendos hechos de armas; el marido —que había recibido una herida— murió por el dolor que le supuso la desaparición de sus hijos. Sus tierras de la Gasta Floresta fueron invadidas por el rey Agripa, al que se enfrentaron Aglován y todos sus hermanos junto con numerosos caballeros jóvenes, derrotándolo y dando muerte al invasor, aunque en la guerra murieron todos los hijos de la Dama Viuda, salvo Aglován y Perceval, demasiado joven todavía. La sucesiva desaparición de sus hijos y de su marido impulsó a la Dama Viuda a criar a Perceval —único hijo varón que le quedaba en casa— lejos del mundo de la caballería, pero su esfuerzo fue inútil, pues Perceval descubrirá a unos caballeros y se marchará a la corte bajo

la protección de Aglován, provocando con su despedida la súbita muerte de la Dama Viuda.

Textos: Perc, Perl, LA, CP 1, CP M, CP GM, CP 2.

Danaín. Llamado el Rubio o el Pelirrojo. Compañero y amigo de Guirón. Primo del Caballero del Pantano (Chevalier de la Mareschiere), de la doncella Amelide y de Senán. Casado con Bloie, Dama de Malohaut, que, por su parte, ama a Guirón y no cesa de asediarle. Guirón, sin embargo, obligado por el respeto y la fidelidad que debe a Danaín, resiste sus insinuaciones. El autor de *Girone il Cortese*, que hace de la amistad entre los dos caballeros el centro de su relato, explica que el amor entre Guirón y la esposa de Danaín surge cuando éste se marcha a cumplir una venganza personal contra los Hermanos de la Tierra Salvaje, dejando a su mujer a cargo de Guirón. Por su parte, Danaín se enamora de la amiga de Guirón, llamada asimismo Bloie: Guirón lo había enviado con un mensaje para la joven y Danaín se siente fascinado por la muchacha y la rapta; de aquí surgirá una gran enemistad entre ambos caballeros. Guirón persigue a Danaín y combate con él, venciéndolo. Después, sin embargo, se reconcilian, principalmente porque Danaín libera a Guirón y a Bloie de las manos de Helín el Rojo, que los había hecho prisioneros. Tras esto, los dos amigos se separan en un cruce de caminos. Otro de los amores de Danaín es Albe, una de las quince hijas de Lyas, a quien ayuda en la guerra que ésta y sus hermanas mantienen contra los hijos de Helyon; pero al caer en poder de estos enemigos, permanece encarcelado durante diez años, hasta que lo libera Palamedes. Tras una vida llena de lances y, especialmente, de torneos, le sobreviene la muerte por las heridas recibidas en uno de ellos, celebrado cerca de Camelot. Según otras versiones de *Guiron*, la causa de su muerte es una repentina enfermedad.

Textos: CRP, Girone, GC, Mel, TrPr.

Dandrane. Hermana de Perceval y de Aglován. Sus padres, Iglais (la Dama Viuda) y Helaín el Gordo, tuvieron catorce o dieciséis hijos. Por parte de su madre procede del linaje de José de Arimatea, tío de Iglais, y por parte de su padre, del linaje de Nicodemo. Helaín el Gordo es, además, primo de Ban de Benoic, padre de Lanzarote del Lago, por lo que también existen lazos de parentesco entre ellos. El rey Pescador es su tío y también lo es el malvado rey del Castillo Mortal. Tras la

muerte de Helaín el Gordo, Iglais, a la que también se alude como la Dama Viuda, y su hija Dandrane quedan solas y desprotegidas ante sus enemigos, pues Perceval había abandonado la casa materna siendo todavía un muchacho y no han vuelto a verlo ni a tener noticias suyas. Poco a poco, ambas damas van siendo privadas de sus tierras y se ven asediadas por el señor de los Pantanos, que pretende quedarse con el castillo de Camelot, lo único que aún conservan Dandrane y su madre del antiguo patrimonio. Así las cosas, Dandrane sale a buscar a su hermano, en un momento en el que Perceval ya ha vivido su primera experiencia fallida en el Castillo del Grial. Tras largo tiempo de búsqueda infructuosa por parte de Dandrane, ambos hermanos se encuentran fortuitamente en el bosque. Antes de volver a Camelot para liberar a la Dama Viuda, Dandrane pasa sola la noche en la capilla del Cementerio Peligroso: el Señor de los Pantanos no podrá ser vencido si ella no lleva el paño con el que está cubierto el altar de dicha capilla. Mientras está allí, una voz misteriosa le revela que el rey Pescador ha muerto y que el rey del Castillo Mortal se ha apoderado del Castillo del Grial. Tras conseguir el paño, ambos hermanos van a Camelot, donde Perceval derrota al enemigo de su madre y se reencuentra con ella. Más tarde, Dandrane es raptada por Aristor, primo del Señor de los Pantanos. Finalmente, una hermana de Perceval, quizás Dandrane, sustituye las correas de la Espada del Extraño Tahalí y muere tras dar su sangre para curar a la señora leprosa del Castillo de las Doncellas, cerca del bosque de Aube; su cuerpo embalsamado fue abandonado en una nave a la deriva, en la que días más tarde entra Lanzarote. Al cabo de los meses fue enterrada en la ciudad de Sarraz.

Textos: Perl, QSG.

Bibl.: Neale Carman, J., *The Relationship of the Perlesvaus and the Queste del Saint Graal*, Bulletin of the University of Kansas, Humanistic Studies 5,4, Lawrence. Kansas, julio, 1936, pp. 297-8; Lods, Jeanne, «Symbolisme chrétien, tradition celtique et verité psychologique dans les personnages féminins de Perlesvaus», in *Mélanges Le Gentil*, Paris 1973, pp. 517-19.

Darnantes. El Bosque de Darnantes es uno de los lugares mágicos o encantados de la literatura artúrica. Su enclave geográfico es ambiguo. Hay textos que lo sitúan en las proximidades de Escocia, como, por ejemplo, *Estoire Saint Grial* (prosa); en cambio, otros, entre los que está *Tristan* (en prosa), dicen que se halla en la frontera de Logres y Norgales. En

Lancelot (prosa), Darnantes está junto al mar de Cornualles. Según *Grimaud*, dista poco del otro bosque mágico por excelencia del paisaje artúrico, Brocelianda. Dado su carácter de espacio maravilloso, Darnantes aparece en *Alixandre* como la residencia de Morgana, pero quizá su mayor fama le viene de ser el lugar donde Niniana encerró a Merlín en una cueva, valiéndose de las artes de brujería que el propio mago le había enseñado. Tal vez podría identificarse con el «Bosque Peligroso de Darnantes».

Textos: AO, ESG, Gal, Grim, AM, PM, TrPr, VMCont, Mer, DSG, HG, Baladro.

Denoalén. Noble de Cornualles enemigo de Tristán e Iseo. Siempre se alude a él como el más pérfido, traidor y malvado de los tres caballeros que se oponen a la pareja. Él y sus dos secuaces, Gondoine y Ganelón, celosos de la confianza y estima crecientes que el rey Marco profesa a Tristán, siembran la duda en el espíritu del rey acerca de las relaciones entre su sobrino y su esposa, Iseo. Mediante intrigas provocan el destierro de Tristán y fuerzan al rey Marco a someter a su esposa al Juicio de Dios. En el episodio de la Blanca Landa, Tristán, disfrazado de leproso, los pone en ridículo, haciéndolos caer en un lodazal donde se revuelcan y hunden hasta el cuello al pretender salir. Tras el juramento, del que la reina sale exculpada, las dudas de Marco se disipan y vuelve la paz a su casa y a su espíritu. Sin embargo, los traidores no cesan en su voluntad de desacreditar a Tristán e Iseo y, al descubrir que la pareja se había citado en los aposentos de la dama, perseveran en el intento de sorprenderlos en flagrante delito; pero Tristán, de camino a su cita con Iseo, se encuentra con Denoalén, entabla combate con él, lo mata, le corta la cabeza y, finalmente, le arranca las trenzas para llevárselas como trofeo a su amada.

Texto: TrB.

Desierta → Tierra Desierta.

Diana. Diosa cazadora que vivió en tiempos de Virgilio. Su residencia estaba junto a un lago, en el bosque de En Val. Con ella vivía entonces su amante Faunus, pero, tras conocer a Félix y enamorarse de él, decidió deshacerse de su amigo y, con malas artes, lo convenció para que se acostara en la tumba mágica de Demofón. Una vez que Faunus estuvo dentro de ella, Diana lo mató vertiendo en su interior plomo fundido. Este crimen horrorizó a Félix, y él mismo, a su vez, asesinó

a Diana y arrojó su cuerpo al lago, razón por la cual éste recibió el nombre de Lago de Diana. En *Suite Merlin* (Vulgata) se dice que fue madrina de Dyonas, padre de Niniana, y que en tiempos de Flualis había un templo en Jerusalén dedicado a ella. El personaje de Diana presenta paralelismos muy claros con el de la Dama del Lago, identificada asimismo con la Doncella Cazadora o Niniana, especialmente por su condición de diosa cazadora y por la manera que tiene de matar a su primer amante. (Véase también **Dama del Lago, Doncella Cazadora y Niniana.**)

Textos: Gal, GC, VMCont, SM(H).

Bibl.: Harf-Lancner, L., «La demoiselle Chasseresse et la Dame du Lac» en *Les fées au Moyen âge. Morgane et Mélusine. La naissance des fées*, Paris, Champion, 1984, pp. 289-315.

Dinadán. Personaje que penetra en el mundo artúrico a través de *Tristán* (en prosa) y se convierte en un signo de libertad respecto a la tradición caballeresca. Hijo de Brunor, el Buen Caballero sin Miedo; hermano de Brunor, el Caballero de la Cota Mal Cortada; nieto de Esclanor y primo de Arín. En las *Prophéties Merlin* se alude a él como el Caballero de las Diez Guardias. Compañero y amigo de Tristán, en *Guirón*. Es atacado y herido mortalmente por Agravaín y Mordret. Fue enterrado junto a Palamedes en Camelot.

La personalidad de Dinadán se caracteriza por un notable espíritu crítico respecto a las convenciones de la caballería. Son abundantes sus comentarios cáusticos acerca de aspectos como el código caballeresco del honor, las reglas de la errancia o el ritual de los combates singulares. Le molesta especialmente el sentido de la lucha por mero placer o como simple demostración del valor, un tipo de lucha habitual entre los caballeros del mundo artúrico. En *Guiron*, por ejemplo, Dinadán está presente en el torneo de Sorelois, pero se niega a participar en él y se burla de Lanzarote cuando éste se presta a combatir contra un caballero que, con jactanciosa actitud, pone en juego a su dama. Dinadán afirma que prefiere «estar sano y salvo a estar muerto o tullido con gran honor». Rehúsa incluso pelear como campeón de la reina Ginebra, ya que opina que es un loco quien se arriesga a morir por una dama o una doncella. En suma, Dinadán pone en duda muchos valores que configuran la ética caballeresca, en un intento de racionalizar el mundo que le rodea y, por lo general, hace reír a todos con sus agu-

dezas. Aunque su presencia es más contundente en las novelas en prosa y en Malory, también aparece en la novela en verso *Escanor,* cuyo autor toma al personaje de *Tristán* (en prosa). También aquí conserva su carácter crítico.

Textos: CRP, Esc, GC, PM, LTr, TrPr, TrL, Mal.

Bibl.: Adler, A., «Dinadan, inquiétant ou rassurant? (Encore quelques remarques à propos du rôle de ce chevalier dans la «Seconde Version» du Tristan en prose)» en *Mélanges offerts à Rita Lejeune*, 2 vols., Gembloux, 1969, II, pp. 935-43; Brugger, E., «Der Schöne Feigling' in der arthurischen Literatur», en *Zeitschrift für romanische Philologie*, 65 (1949), pp. 400-8; Baumgartner, E., *Le «Tristan en prose»: Essai d'interprétation d'un roman médiéval*, Ginebra, 1975, pp. 182-9; Payen, J. Ch., «Le Tristan en prose, manuel de l'amitié: le cas de Dinadan» en *Funktion, Funktionwandel und Ideologie am Beispiel des «Roman de Tristan en prose»*, a cargo de E. Ruhe-R. Schwanderer, 1979, pp. 104-121; Vinaver, E., «Un chevalier errant à la recherche du sens du monde: Quelques remarques sur le caractère de Dinadan dans le Tristan en prose», en *Mélanges de linguistique romane et de philologie médiévale offerts à M. Maurice Delbouille*, 2 vols., Gembloux, 1964, II, pp. 677-86.

Dinas de Dinán. Senescal del rey Marco de Cornualles, amigo de Tristán e Iseo la Rubia. En numerosas ocasiones intercede ante el rey a favor de los amantes. Cuando Marco quiere mandar a Iseo a la hoguera sin juicio, Dinas le reprocha con duras palabras la desmesura de su decisión y le suplica que la reconsidere. Está presente cuando Tristán devuelve a Iseo a su marido y permanece al lado del sobrino del rey, hasta que éste se marcha por orden de Marco, que lo destierra durante un año. En esta ocasión, Dinas se compromete a hacer de intermediario entre la pareja, llegado el caso. En el episodio del Juramento de la Blanca Landa, dándose cuenta de la presencia de Tristán disfrazado de leproso, intercambia señales de complicidad con Iseo y sigue la farsa, facilitando la situación para que el falso leproso pueda tomar en brazos a la reina y ayudarla a cruzar el lodazal. En *Tristán* (en prosa), tras la muerte de Tristán, Dinas y Dinadán se ponen al mando de un partido de nobles de Cornualles decididos a enviar a Marco al exilio. Una vez que el rey ha sido depuesto, Dinas rehúsa tomar la corona de Cornualles. Según Malory, era hermano de Edward de Carnarvon y fue nombrado Duque de Anjou por Lanzarote.

Textos: A0, TrB, Fb, CPM, TrPr, Mal.

Bibl: Baumgartner, E., *Le «Tristan en prose»: Essai d'interprétation*

d'un roman medieval. Genève, 1975, pp. 238-9; Lot, F., «Le sénéchal Dinas et la ville de Lidan», en *Romania 24* (1895), pp. 337-8; Loth, J., *Contributions à l'étude des romans de la Table Ronde*, Paris, 1912, pp. 90-92.

Dinasdarón. Es la residencia de Arturo. La ciudad o castillo de ese nombre se encuentra en Gales y allí celebra el rey una asamblea con toda la corte reunida. En el mismo lugar, contraen matrimonio Arturo y Ginebra. Arturo entrega esta ciudad como don a Guiromelant y Clarisant.

Nitze y Williams sugieren la lectura de Dinas de Arón (Dinas d'Aron), que ya aparece, de hecho, como nombre de personaje en el *Roman de Troie* (fuera, por tanto, del mundo artúrico), aludiendo a un hijo bastardo de Príamo. A partir de tal lectura, ambos autores identifican Dinasdarón con Carlión, basándose en que Dinas, en galés, significa «castillo» o «fortaleza» y, por otra parte, en que Aarón es uno de los santos más venerados en Carlión.

Textos: C2E, EG, Gal, LA, CP 1.

Bibl: Nitze y Williams, *Arthurian Names in the Perceval of Chrétien de Troyes*, University of California Publications in Modern Philology, 38, 3 (1955), pp. 271-2.

Dionise. Señora del castillo y el reino de Rigomer, en Irlanda, víctima, así como sus tierras, de un hechizo. Una de sus doncellas acude a la corte de Arturo e invita a los caballeros del rey a emprender la aventura que les llevará a terminar con los encantamientos que dominan el reino y a su señora. Lanzarote abandona la corte y parte hacia Rigomer. Sale airoso de muchos peligros a lo largo del camino, pero cuando llega a su destino pierde, por obra de los mágicos poderes que allí gobiernan, toda su fuerza. Galván emprende la marcha en busca de Lanzarote y consigue liberarlo tras acabar con los encantamientos de Rigomer. Dionise ofrece su mano y su reino al vencedor, pero Galván rechaza ambas cosas y regresa a la corte de Arturo, y la dama se casa con Midomidas.

Texto: Rig.

Disnadarés. Caballero que se enfrenta a Galván para vengar la muerte de su padre, causada —según dice— por el sobrino del rey Arturo. El combate es aplazado hasta que se encuentren los dos, Disnadarés y Galván, en una misma corte, y así ocurre en Escavalón, pero en el castillo se halla también Guin-

gambresil, que tenía otro reto pendiente con Galván, por lo que el rey de Escavalón acepta que el sobrino del rey Arturo combata contra los dos a la vez. La oportuna llegada de Arturo interrumpe la desigual lucha; Disnadarés es casado con Beatriz (o Autandre), sobrina del rey de Escavalón, y Guingambresil, con Tancree, también sobrina del mismo rey, y las paces son hechas, a la vez que los dos enemigos de Galván se convierten en Caballeros del rey Arturo.

Textos: CP 1, CP GM.

Dodinel. Caballero de la Mesa Redonda, al que se alude con el sobrenombre de «el Salvaje». Los diversos autores ofrecen explicaciones distintas para esta denominación. En la *Suite Merlin* (Vulgata) se dice que a Dodinel le gustaba cazar en los bosques, pero también se ha sugerido que tal denominación podría referirse al hecho de que, en un principio, Dodinel no habría pertenecido a la corte de Arturo, sino que habría habitado en alguna región boscosa y remota, dando hospitalidad a los caballeros andantes (este estadio pre-caballeresco de la vida de Dodinel ofrecería claros paralelismos con los primeros años de la vida de Perceval). También su filiación y relaciones familiares varían de unas obras a otras. Dodinel es hijo de Belinant y Eglente o de la Dama de Malohaut y primo de Galescín, quien, en cambio, aparece como su hermano en *La Charrette* (Vulgata). Dodinel sufre prisión en varias ocasiones. Destaca, en este sentido, el episodio de *Claris et Laris* en el que consigue escapar de su encarcelamiento haciéndose pasar por un menestral. También en esta obra, lo vemos evitar un peligroso combate utilizando su astucia, lo cual, al menos en esta novela, nos da un perfil del personaje bastante cínico y desdeñoso respecto a los valores del combate caballeresco y del arte de la lucha. En *Guiron*, en cambio, combate a menudo contra otros miembros de la Mesa Redonda y es vencido en repetidas ocasiones (por el Buen Caballero Sin Miedo, por Guirón, por Tristán...). Asimismo, destaca en *Guiron* su encuentro con Gasonaín de Estrangorre, con el que le une una gran amistad, a pesar de la cual ninguno de los dos reconoce al otro. Combaten causándose graves heridas y más tarde, al descubrir el error que han cometido, se lamentarán profundamente. Fracasa en la aventura de la Fea Apariencia y participa al lado de Aglován, en la lucha contra el ejército de Agripa, para defender la casa de la Dama Viuda, madre del primero.

Textos: Ag, Claris, Char, CharA, CRP, C2E, DP, Erec, PrEE, Esc, FL, Gal, GC, GYM, LA, CP M, Rig, CP 2, VMCont, TrPr, Yv, Mal, AM, GGK.

Dolorosa Guardia → Castillo de la Dolorosa Guardia.

Dolorosa Torre → Castillo de la Dolorosa Torre.

Don de Carduel. Personaje que es citado frecuentemente en las novelas artúricas, pero que no suele aparecer casi nunca en persona. Normalmente, su presencia se limita a alusiones indirectas como padre de Giflete, que sí tiene un protagonismo más directo. Don, señor o rey de Carduel y castellano de Logres, era hijo de Arés y padre de Giflete, de la doncella Lore y, probablemente, también de Galentivet. Según el autor de *Escanor*, era asimismo tío de Héctor de Mares y de Lanzarote. Durante un tiempo fue guardabosques de Uterpandragón y más tarde participó al lado del joven rey Arturo en sus guerras contra los Sajones.

Textos: Ag, BI, Char, C2E, DG, Erec, Gal, Gl, GYM, Hunb, LA, Perc, CP, PVMA, QSG, SM(H), VMCont, TrPr, Mal, Baladro, AM.

Bibl.: Loomis, R. S., *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*, New York, 1949, pp. 160-2.

Doncella Canosa. Dama de setenta años, de cabello totalmente blanco. El apelativo de «doncella» se le aplica porque iba con el cabello suelto y corona de rosas, como una joven soltera. Se encuentra a Lanzarote ante el Bosque de los Tres Peligros y le indica cómo llegar hasta el lugar en el que Arramant el Gordo tiene preso a un caballero del que se ha apoderado a traición. En otra ocasión que viajaba acompañada de dos doncellas, una de quince años y otra de treinta, se encuentran con Galván, Yvaín y Morholt cerca del Bosque de Aroie. Deciden dividirse por parejas, de manera que cada caballero tome bajo su protección a una de las doncellas, y, siguiendo caminos distintos, parten de dos en dos en busca de aventuras. Yvaín va con la Doncella Canosa, Galván con la más joven y Morholt con la de mediana edad. Quedan en volver a encontrarse al cabo de un año, en el mismo lugar. En su marcha, Yvaín y la Doncella Canosa llegan a la Roca del Ciervo, junto a la que nadie puede permanecer sin ser herido o morir según exigen las maravillas del Santo Grial; y, efectivamente, Yvaín queda dañado y la Doncella Canosa recibe la muerte.

Textos: GYM, SM(H), TrPr.

Doncella Castaña. Este personaje aparece brevemente citado en *Perceval*. Un paje llega al castillo del Rey Pescador portando una espada que la Doncella Castaña, de la cual se dice que es sobrina del rey, le envía a su tío como presente. Finalmente, la espada será entregada a Perceval, puesto que uno de los deseos de la doncella era que aquel objeto se le diera a quien el Rey Pescador decidiese. En las continuaciones de *Perceval*, la Doncella Castaña tiene una mayor presencia: está ligada amorosamente al señor de la Blanca Landa; su hermano Silimac es asesinado y ella sospecha que el asesino es Keu, por lo que intenta convencer a Galván para que ejecute su venganza contra el senescal del rey Arturo. Finalmente, la doncella le perdona, a petición del propio Arturo. En otro texto, la doncella manda ejecutar a Cargrilón, hijo de Margón, pues su caballero, cuyo nombre no se menciona, ha muerto a manos de Margón, que, además, está asediando el castillo de la doncella. La venganza, pues, guía sus actos también en esta ocasión.

Textos: Perc, CP M, CP 1.

Doncella Cazadora. Sobrenombre que se da a Niniana con una clara asimilación entre el personaje de Niniana y el de Diana, la diosa cazadora (el apelativo de Doncella Cazadora es ya bien significativo a este respecto). Su pasión por la caza constituye el rasgo dominante del personaje. La Doncella Cazadora aparece de manera inesperada en la corte de Arturo, persiguiendo a un ciervo blanco y acompañada de sus perros. Su llegada marca el inicio de tres aventuras, que ya Merlín había profetizado y que serán emprendidas por tres caballeros de la corte, Galván, Tor y Pelinor. Estas tres aventuras son: encontrar al ciervo blanco (que ha vuelto a internarse en el bosque), recuperar el perro braco de la doncella y rescatar a la doncella misma, ya que tanto ella como su perro han sido raptados por dos caballeros. Pelinor será el encargado de llevar a cabo esta empresa. Después, el rey Arturo invita a la doncella a permanecer en su corte. Una carta de su padre, el rey de Northumberland, la hace partir de nuevo y regresar a su tierra. Merlín la acompaña en este viaje y no cesa de requerir su amor. De camino, pasan por el bosque de En Val, y Merlín le enseña a la doncella el Lago de Diana, así llamado porque el cuerpo de la diosa fue arrojado a él por Félix, después de que éste la matara. Fascinada por esta leyenda y por el lugar, hace que Merlín reconstruya para ella la morada de la diosa y se instala

allí con el mago, que le enseña una parte de su saber mágico, esperando obtener su amor a cambio. Pero la Doncella Cazadora se deshará de Merlín aprisionándolo en su tumba (véase **Diana, Dama del Lago, Niniana**). La Doncella Cazadora manifiesta una obsesión por preservar su virginidad frente a los deseos carnales del mago. El personaje de Niniana o de la Doncella Cazadora sólo conserva su identidad independiente, como hada silvestre, en la *Suite Merlin* (Vulgata); en los demás textos aparece siempre identificada con la Dama del Lago.

Textos: GYM, SM(H).

Bibl.: Harf-Lancner, *Les fées au Moyen Age. Morgane et Mélusine. La naissance des fées*, Paris, Champion, 1984, pp. 291-8; Paton, L. A., *Studies in the Fairy Mythology of Arthurian Romances*, 2.ª ed. New York, 1960, pp. 228-47.

Doncella de la Mula. Doncella, cuyo nombre no llegamos a conocer, que se presenta un día de Pentecostés en la corte del rey Arturo, en busca de un caballero que recupere para ella el freno de la mula sobre la que cabalga, y que le ha sido arrebatado injustamente. Ofrece como recompensa su persona y su reino. El caballero que afronte la aventura tendrá que montar en la mula y dejarse guiar por ella hasta el lugar en el que el freno se halla retenido. Primero se ofrece el senescal Keu, que, como es habitual, fracasa en la empresa. Después, Galván, el sobrino del rey Arturo, se hace cargo de la aventura, y la doncella, presintiendo su triunfo, le otorga un beso. Montado en la mula llega a un castillo encantado que gira sobre sí mismo y, después de duras pruebas y terribles combates, recupera el preciado objeto, que estaba en poder de la hermana de la Doncella de la Mula. Galván regresa a la corte de Arturo, donde todos, especialmente la doncella, se regocijan por el éxito, pero no recibe la recompensa prometida, ya que ella se marcha sola, sin volver a mencionar su primer ofrecimiento. Con todo, antes de partir, obsequia al caballero triunfador con cien besos. La disputa por el freno entre la Doncella de la Mula y su hermana aparece también en un episodio de *Diu Krône*, texto de hacia 1220, redactado por Heinrich von dem Türlin. Según todos los indicios, el polémico objeto simboliza la propiedad del patrimonio, con lo que el motivo principal de las aventuras narradas sería el de la «hermana desheredada».

Textos: Msf, K.

Bibl.: Micha, A., «Miscellaneous French Romances in Vers», en *Arthurian Literature in the Middle Ages*, ed. de R. S. Loomis, Oxford Clarendon Press, 1959, pp. 362-3; Micha, A., «Les romans Arthuriens, *La Mule sans frein*», en *Grundriss der romanische Literatur des Mittelalters*, IV/1, Heidelberg, Carl Winter, 1974, p. 381.

Doncella de las Blancas Manos. Señora del Castillo de la Isla de Oro, conocedora de las siete artes, de astrología y encantamientos, aptitudes que concuerdan con la naturaleza maravillosa del personaje. A su castillo llega un día el caballero al que llaman Bello Desconocido, de camino hacia la Yerma Ciudad, donde le espera la aventura del Beso Terrible. Para evitar los asedios de los caballeros que pretenden desposarla, la doncella instaura en su reino la costumbre de que quien quiera obtenerla deberá defender el Paso frente a cuantos caballeros crucen por el lugar durante siete años en los que no puede ser vencido. El Bello Desconocido derrota a Malgier el Gris, a la sazón defensor de la costumbre; la doncella se enamora del vencedor y le entrega su persona y su reino. Pero antes de que el amor de ambos llegue a consumarse, el Desconocido se marcha en secreto, ya que sigue teniendo pendiente la aventura del Beso Terrible. Después de llevarla a cabo y descubrir que su nombre es Guinglaín, el caballero regresa a la Isla de Oro, donde sufre por algún tiempo el rechazo de la ofendida Doncella de las Blancas Manos. Finalmente, ella lo admite de nuevo en su palacio y, más aún, en su cama. Es entonces cuando la Doncella le revela a Guinglaín sus poderes mágicos y le explica que todo lo que le ha sucedido hasta ese momento, incluida la aventura del Beso Terrible y el descubrimiento de su verdadera identidad, ha sido ingeniado por ella misma para atraerlo a su lado, pues lo amaba desde antes de conocerlo. Sin embargo, el ansia de proezas caballerescas que tiene Guinglaín truncará la dicha paradisíaca de los amantes en la Isla de Oro. Tras un tiempo de inactividad, apartado del mundo, Guinglaín decide acudir a un torneo que ha de celebrarse en el Castillo de las Doncellas. Esta decisión del caballero, que representa la ruptura del pacto con la mujer del Otro Mundo, hace que ella desaparezca como suelen hacerlo las hadas en estos casos: una noche, Guinglaín se acuesta junto a su amiga y a la mañana siguiente se despierta en medio del bosque, aunque persiste la posibilidad de que algún día pueda recuperar a la Doncella de las Blancas Manos.

Texto: BI.

Doncella de las Mangas Pequeñas. Hija menor de Tiebaut de Tintagel. Aunque no se especifica su edad, su comportamiento y el trato que le dispensa su padre (y también Galván) permite deducir que, en realidad, es sólo una niña. Es llamada Doncella de las Mangas Pequeñas porque las llevaba muy ceñidas a los brazos, en contra de lo habitual en la época. La relación entre la doncella y su hermana mayor está marcada por la rivalidad, el rencor y, probablemente, los celos. Con motivo de un torneo que se celebra en el mismo Tintagel, se desencadena una violenta disputa entre ambas. La colérica primogénita abofetea a su hermana pequeña, porque ésta se ha atrevido a decir que Galván es mejor caballero que Melián de Lis, amigo de la mayor (de hecho, el torneo ha sido convocado por capricho de ésta, para lucimiento de su caballero). Deseosa de vengarse y de ridiculizar a su hermana, la Doncella de las Mangas Pequeñas ruega a Galván que sea su campeón en el torneo contra Melián de Lis. El sobrino de Arturo, divertido por la curiosa pretensión infantil, accede a ello como quien emprende un juego. También el padre de la Doncella se aviene a jugar y ordena que confeccionen una amplia manga de jamete rojo, para que su hija se la ofrezca a su campeón como prenda. Al día siguiente, Galván derriba a Melián de Lis y ofrece a su pequeña dama el caballo del vencido caballero, con la consiguiente satisfacción de la niña, que ve cumplida su venganza y se siente feliz.

Texto: Perc.

Doncella del Bosque Arrasado. Su nombre es Lore de Branlant; era prima de Drián y de Melián. Poseía extensos dominios. Había convocado un torneo, a cuyo vencedor le entregaría su reino y su amor. Maduc, que la amaba ciegamente, participa en el mismo, pero ve frustradas sus esperanzas al ser derrotado por Galván, al que la Doncella amará apasionadamente a partir de ese momento, a pesar de que el sobrino del rey Arturo la desprecia y se marcha. Tras el torneo, la hostilidad entre Maduc y la Doncella crece y desemboca en guerra, a la vez que ambos alimentan deseos de venganza contra Galván, que permanece ajeno a todo el conflicto. La Doncella apresa a Gueheriet, hermano de Galván, para obligar a éste a acudir a su castillo, y prepara un artilugio semejante a una guillotina oculta, con el que espera matar al despreciativo caballero en cuanto tenga ocasión. La Doncella pretende matarse

después y hacer que los entierren juntos, como único medio de retener a su lado para siempre al caballero. En realidad, no lo conoce, pues sólo lo vio en el torneo, completamente armado y por tanto no sabe cómo es su cara; por eso tiene a su lado a una doncella, Marot, criada en la corte del rey Arturo, con el único fin de que identifique a Galván cuando pase por allí. Llegado el momento, Marot se pone de parte del caballero y finge que es Keu y no Galván: el sobrino del rey Arturo logra evitar de esta forma la venganza de la Doncella y rescata a Gueheriet. Al descubrir el engaño, la Doncella ordena que lo persigan; Galván se refugia en el hostal de Maduc el Negro, y la Doncella los sitia. Maduc, que debe fidelidad a Galván, porque éste le había perdonado la vida, defiende al sobrino del rey Arturo frente a la Doncella. Finalmente, Galván consigue huir del asedio y se marcha a la corte del rey Arturo en busca de refuerzos. Para evitar daños mayores, la Doncella decide levantar el sitio. En otra ocasión, la Doncella del Bosque Arrasado da hospedaje a Arturo y a sus caballeros, que se asombran al ver una estatua viviente de Galván que posee la Doncella. Según otras versiones, Lore de Branlant se había enamorado de Galván de oídas, por su fama. El sobrino del rey acudió en ayuda de la Doncella, a la que hizo creer que era Daguenet el Cobarde. Después de vencer a Gaudín, Galván abandonó a la Doncella, que se enteró demasiado tarde de la auténtica personalidad de su defensor: la Doncella, despechada por la indiferencia de Galván, decide vengarse ideando la trampa de la guillotina. En definitiva, Keu es sustituido por Daguenet y Maduc por Gaudín.

Textos: VR, Hunb, LA.

Bibl.: Baird, W., «The three Women of the *Vengeance Raguidel*», en *Modern Language Notes*, 75, 1980, pp. 269-274.

Doncella del Carro. El día de San Juan, mientras la corte del rey Arturo estaba reunida, entraron en la sala tres doncellas: la primera montaba una blanca mula enjaezada con gran riqueza; era una doncella de bello cuerpo, pero calva, con el brazo derecho en cabestrillo y con una cabeza en la otra mano. La segunda doncella llevaba un perro, que mostraría su alegría sólo al caballero escogido para poner fin a las aventuras del Santo Grial, y un escudo, que sería para ese mismo caballero. La tercera doncella, que iba a pie, vestía una falda corta como si fuera un doncel. De las tres mujeres, siempre habla la pri-

mera: al ser la más significada, se llama Doncella del Carro, pues habían acudido a la corte del rey Arturo con un carro tirado por tres ciervos blancos, en el que había ciento cincuenta cabezas humanas. Después de explicar que el silencio de Perceval en el Castillo del Grial no sólo mantiene postrado al Rey Pescador, sino que además ha hecho que ella se quede calva, deja el perro y el escudo y se marchan. De regreso, se encuentran con Galván, que no puede impedir que les roben las cabezas del carro. En realidad, la Doncella del Carro es una figura alegórica que representa a Fortuna y su rueda; las cabezas simbolizan las tres creencias del mundo: la Nueva Ley de los cristianos, la Antigua Ley de los judíos y la Falsa Ley de los sarracenos. Cuando Perceval conquista el Santo Grial, todo volverá a su orden, a la Doncella le crecerá su rubio cabello y el Rey Pescador se sentirá aliviado de sus dolencias.

Texto: Perl.

Bibl.: Lods, J., «Symbolisme chrétien, tradition celtique et vérité psychologique dans les personnages féminins de *Perlesvaus*», en *Mélanges... Le Gentil*, Paris, 1973, pp. 506-9 y 512-13; Muchnic, H., «The Coward Knight and the Damsel of the Char» en *Publications of Modern Languages Association*, 43, 1928, pp. 323-42.

Doncella del Cerco de Oro. Señora pagana del Castillo del Cerco de Oro, que recibe este nombre porque allí se custodia la corona de espinas que llevó Cristo en la pasión. Según le explica a Lanzarote un caballero, vasallo de la Doncella, ésta ha engastado la reliquia en oro y piedras preciosas y una vez al año los caballeros y las damas del reino acuden a adorar la reliquia. Ningún caballero podrá conquistar el Cerco de Oro, salvo aquél para el que está destinada esta hazaña y que no es otro que Perceval. La Doncella del Cerco de Oro era la amiga de Helaín de Escavalón, al que mató el Caballero del Dragón Ardiente. Al llegar Perceval al castillo del Cerco de Oro, la Doncella le ofrece la reliquia como recompensa si logra vencer al Caballero del Dragón, asegurándole, además, que si resulta vencedor, ella abrazará la Nueva Ley y se hará cristiana. Perceval mata al Caballero del Dragón y se hace acreedor del título de Caballero del Cerco de Oro, puesto que, en una breve ceremonia, la reina le hace entrega de la santa reliquia, ciñéndosela en la cabeza. Después, la Doncella recibe el nombre de Elyza en el bautismo, y vivió el resto de sus días de forma santa. Su cuerpo yace en el reino de Irlanda.

Texto: Perl.

Doncellas. La doncella es la mujer soltera, frente a la dama, mujer casada o, en algunos casos, viuda. Las novelas artúricas están pobladas de doncellas que aparecen en situaciones y contextos muy diversos. Su presencia es fundamental dentro de la dinámica de los relatos, porque gran parte de las hazañas de los caballeros están motivadas por el deseo de acceder a la mujer. Es lo que habitualmente se conoce como uno de los tópicos corteses: la visión de la mujer y su conocimiento hacen nacer en el hombre el amor, el deseo y, también, el valor; se unen así amor y caballería. El caballero se perfecciona por influjo de la mujer que, ante los bellos hechos de armas del hombre, ante su cortesía y su valor, no puede evitar amarle a su vez.

Pero la narrativa artúrica evoluciona a lo largo de su trayectoria como género y, con ella, evoluciona también la función de la doncella dentro del relato. En los primeros momentos hay una liberación (imaginaria, por supuesto) de las muchachas nobles respecto a las restricciones familiares que las mantenían encerradas en el ámbito doméstico. Y así, los caballeros empiezan a encontrarse, en el bosque, espacio abierto y público por excelencia, con doncellas solas. Estas doncellas andantes se destacan por su libertad sexual. Habitualmente, incluso, son ellas quienes toman la iniciativa y se ofrecen al caballero. Tal actitud, sin embargo, se orienta más a la defensa de unos valores masculinos que a la representación de una realidad femenina. La doncella no se entrega indiscriminadamente a cualquiera, tan sólo a aquel que se comporta cortésmente con ella. El que pretende forzarla es rechazado y, así, es frecuente que el joven caballero cortés sorprenda en sus andanzas por el bosque algún angustioso forcejeo entre una doncella indefensa y un caballero anti-cortés que pretende someterla a sus deseos. El combate singular resuelve el conflicto a favor del buen caballero, y la doncella, que antes se resistía, no tiene, casi nunca, reparos en entregarse por propia voluntad a su salvador. Episodios como éste pretenden establecer, dentro de los textos, la base de unas relaciones correctas entre hombre y mujer, en el plano amoroso, de acuerdo con los parámetros de la ética cortés. También es común que, para la doncella, la hospitalidad implique, más o menos tácitamente, el ofrecimiento de su cuerpo al caballero que se aloja en su casa. Detrás de todo esto, claro está, hay siempre una aspiración al matrimonio. Las relaciones sexuales entre la doncella y el joven caballero se con-

ciben como buenas sólo en función de un compromiso ulterior.

Paralelamente a la libertad erótica de la doncella, encontramos, como otro de sus rasgos definitorios, aún en la primera fase del género (finales del siglo XII), su identificación con la tierra. El joven caballero sale en busca de una manera de situarse en la sociedad, una manera de asentarse. Las restricciones matrimoniales generaron, como ha señalado Georges Duby en sus estudios, un colectivo de jóvenes sin posibilidad de acceder a la tierra (los segundones de las casas nobles), condenados a la errancia y a peregrinar de corte en corte, de señor en señor, como medio de subsistencia. La novela recrea esta problemática para resolverla en el plano imaginario y, así, la aspiración central del joven, lo que marca la culminación de su proceso de andanzas, es el matrimonio con la heredera (a veces, también con la viuda). Las doncellas de las casas nobles son, pues, el objeto de la búsqueda y de las hazañas caballerescas.

Pero, al desaparecer aquellas restricciones matrimoniales (y a principios del siglo XIII), la función de la doncella en el relato cambiará sensiblemente. De manera progresiva, se van identificando doncellez y virginidad. Esta última acaba siendo un valor de gran peso en la mentalidad de la época. El caballero, que ya no se siente presionado por la necesidad de acceder a la tierra, buscará el matrimonio por la mujer misma y esa mujer tendrá que ser, sobre todo, virgen. Así, siguiendo la línea de la novela en verso, llegamos, en el siglo XIV, a una valoración muy acentuada del amor espiritualizado y vemos también que toda la libertad erótica de la doncella ha desaparecido o se ha difuminado mucho. Anteriormente, la doncella era, sin reparos, la amante del caballero, con la esperanza del matrimonio, pero amante al fin y al cabo. Ahora, en cambio, en novelas como *Meliador*, de Jean Froissart, el contacto sexual entre los caballeros y las doncellas llega única y exclusivamente después del matrimonio.

Paralelamente, durante todo el siglo XIII, la novela en prosa, en la que se desarrolla el tema del Grial, presenta la virginidad como vía para la salvación del alma, y esta nueva valoración moral se impone no sólo a la mujer, sino también al hombre.

En definitiva, la presencia de la doncella como objeto al que aspira el caballero es fundamental en la narrativa artúrica, pero, evidentemente, la visión que de ella se nos da está determinada casi exclusivamente por los intereses, las angustias y las aspiraciones masculinas.

Bibl.: Chénerie, M. L., *Le chevalier errant dans les romans arthuriens en vers des XIIe et XIIIe. siècles.* Ginebra, Droz, 1986, pp. 411 y ss. Ruiz Domenec, J. E., *La mujer que mira,* Barcelona, Quaderns Crema, 1986, pp. 71-83.

Dragones. La fortuna de los dragones en el universo artúrico corre paralela no sólo a la que estos fantásticos seres gozaron en los diversos ámbitos de la cultura y la imaginación del Occidente medieval, sino también en las más alejadas y dispares mitologías; sin embargo, los dragones que pueblan los espacios de la caballería artúrica poco o nada tienen que ver, desde un punto de vista estrictamente literario, con las figuras de otras tradiciones.

Conviene señalar que, a diferencia de lo que podemos observar en los dragones representados por la cultura eclesiástica medieval (que tienen su origen en las glosas al *Apocalipsis* de San Juan y en el *Leviatán* de los Salmos), el dragón artúrico —o «laico»— no representaba tanto la imagen del Mal ligada al Diablo, como el justo adversario del héroe, aquel serio obstáculo que debía eliminarse no tanto por su valor alegórico (enemigo de la Iglesia y crisol de todos los vicios) como, ante todo, por su propia funcionalidad guerrera opuesta a la ética cortesana, aunque podemos encontrar algunas excepciones, como el Dragón que aparece en las *Prophéties Merlin,* directamente asimilado a Satanás. El segundo rasgo que conviene subrayar es la imposibilidad de efectuar una tipología o una descripción física del dragón, ya que los diversos tratamientos y presencias lo hacen, en muchos sentidos, de una polivalencia tal que se escapa a cualquier intento de reducción ejemplificativa, como apuntó J. L. Borges. A continuación van a ser esbozadas algunas de las imágenes más representativas de los dragones en la narrativa artúrica.

En primer lugar el dragón *strictu sensu* del *Lancelot* en prosa, animal terrorífico de piel impenetrable y fuertes uñas, que lanza fuego por la boca. En el episodio del Valle sin Retorno aparecen dos pares de ellos como guardianes de la prisión dispuesta por Morgana en la que cae todo caballero que no los vence; estos dragones morirán al clavarles una espada en la boca abierta. Una segunda imagen del dragón es la del emblema: algunos personajes son denominados «Caballero del Dragón», como el malvado que, vencido por Perceval en el cerro de Montesclerie, se arrepiente de sus pecados y muere cristianamente, o aquel otro caballero que posee un escudo con una

mágica cabeza de dragón que, tras declarar la guerra a Arturo, morirá carbonizado cuando su llameante defensa sea anulada gracias al valor del protagonista de la obra (este caballero no es otro que el Señor del Dragón Ardiente). Este título se le otorga también en varios textos a Segurant y a su tío Branor, ya que se les relaciona con la búsqueda de un dragón. En estos casos parece claro un cruce entre los dos significados del término 'dragón', que designa tanto al animal fabuloso, como al 'estandarte'.

Bibl.: *El drac en la cultura medieval*, Barcelona, 1987; D'Ayzac, «Iconographie du dragon», en *Revue de l'art chrétien*, 8 (1864), pp. 77-95, 169-94, 333-61; Elliot Smith, G., *The evolution of the dragon*, Manchester, 1919; Gould, C., *The dragon*, London, 1977. Henderson, G., *Celtic Dragon Myth*, Edimburgo, 1911; Le Goff, J., *Tiempo, trabajo y cultura en el Occidente medieval*, Madrid, 1983, pp. 223-263; Roheim, G., «The Dragon and the Hero», en *American Imago*, I (1940); Walsh, J. K., «The chivalric dragon: hagiographic parallels in early Spanish romances», en *Bulletin of Hispanic Studies*, LIV (1977), pp. 189-198.

Drián. Se le conoce por diversos apelativos, entre ellos, «del Bosque Peligroso», «del Bosque Salvaje», y sobre todo «el Alegre», que es un sobrenombre de familia: su padre se llama Trahán el Alegre, porque en su juventud era el más jovial de los caballeros; a su hermano mayor, Melián, se le llama de la misma forma, y el castillo de la familia es el Alegre Castillo. De joven destaca por su valor en las luchas contra los Sajones; luego, participa en la búsqueda de Merlín, que se halla prisionero de la magia de Niniana. Se enfrenta con Caradoc el Grande, caballero malvado y traidor, vecino de Trahán el Alegre y sus hijos, a quienes acosa constantemente. Después de que Melián mata al hermano de Caradoc, éste ataca a Drián, le causa gravísimas heridas y lo hace prisionero. Drián permanece algunos meses encerrado en una mazmorra, en la Dolorosa Torre, hasta que la madre de Caradoc, por medio de encantamientos y magia, mete a Drián en una caja de madera, de la cual no podrá salir por más esfuerzos que haga. Sólo Lanzarote, el mejor caballero del mundo, conseguirá sacarlo del ataúd. Drián sufre así un horrible tormento, ya que, mientras permanece en la caja, no puede morir ni sanar de sus heridas. Cuando Lanzarote sale a buscar a Galván, que precisamente ha sido raptado por Caradoc y está preso en la Dolorosa Torre, se encuentra con Drián, que viaja en una litera metido en la caja y acompañado por una doncella y algunos escuderos.

Lanzarote, cumpliendo lo que estaba destinado, lo saca fácilmente de la caja y después Drián lo acoge en su castillo para que pase la noche. Más tarde, Lanzarote rescatará a Galván y vengará el tormento sufrido por Drián matando a Caradoc.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mal, AM.

Druidaín. Caballero jorobado, hijo de Druilás, que se presenta un día en la corte de Arturo para pedir al rey como don que le sea entregada Idaín, doncella que, a la sazón, es amiga de Galván, quien tras haberla rescatado de manos de Licoridón se había enamorado apasionadamente de ella. Druidaín defiende su derecho a poseer a Idaín basándose en que un oráculo le ha prometido que Idaín será suya, y de ahí su nombre: Dru-Idain 'amigo de Idaín'. Galván se niega a entregarla y deciden combatir por ella uno contra otro un mes más tarde en la corte del rey Baudemagus. Pero en el camino hacia allí, Galván comprueba la veleidad e inconstancia de Idaín, que no duda en marcharse con el primer caballero que aparece y en regresar de nuevo con Galván, una vez que éste lo mata. Por ello, a pesar de que Galván vence a Druidaín en el combate singular, le cede la doncella al vencido, no sin antes recomendarle que no le otorgue confianza a la muchacha. Druidaín, feliz al ver cumplida la profecía del oráculo, se marcha con su amiga.

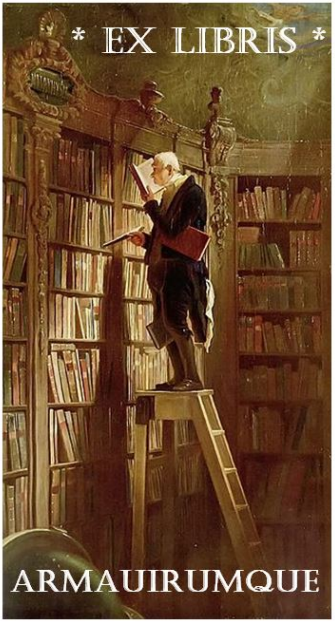
Texto: VR.

Durmart el Galés. Hijo del rey de Gales y Dinamarca, Jozefent, y de Andelise. En su juventud mantiene una relación adúltera con la esposa del senescal de su padre; pero más tarde se enamora de oídas de Fenise, reina de Irlanda, y decide enmendarse para hacerse merecedor de ella. Sale en su busca, la encuentra, pero no la reconoce, pues no la había visto nunca; en su honor, gana un gavilán. Después de marcharse de su lado se entera de que era Fenise y, para encontrarla de nuevo, acomete multitud de aventuras, entre las que sobresale el rescate de la reina Ginebra, que se hallaba prisionera de Brun de Morois. Por fin, llega a una tierra arrasada por la guerra, Irlanda. Su reina, Fenise, se halla sitiada por uno de sus vasallos, llamado Nogant. Durmart interviene para liberarla y, tras la huida de Nogant (que escapa volando en un camello), se casa con Fenise y se convierte en rey de Irlanda. Después el héroe lleva una vida piadosa, dedicándose a las buenas acciones, funda una

abadía y va en peregrinación a Roma, donde derrota a un ejército de paganos.

Texto: DG.

Bibl.: Gildea, J. (ed.), *Durmart le Gallois*, 2 vols. Villanova University Press, 1965.



Ebaín. Rey de Inglaterra en guerra con Beghes de Noruega. Para mantener la paz, se casa con Eufeme, hija de Beghes. En diversos enfrentamientos producidos como consecuencia de herencias recaídas en mujeres, prohíbe que éstas hereden, de tal forma que sólo los varones podrán recibir títulos o propiedades: intenta de este modo evitar nuevas muertes violentas. Gracias a la intervención de Merlín, Ebaín conoce las adúlteras relaciones de su mujer, y la mandará ejecutar. Finalmente, se casa con Silence.

Texto: Sil.

Elaín el Gordo → Helaín el Gordo.

Elena. Es la hija del rey Lot de Orcania y, por tanto, hermana de Galván, Mordret, Guerrehet y Gueheriet. Sin embargo, otra tradición ofrece una genealogía diferente y confusa: Elena sería hija del rey Neutre de Garloc y de una hermana del rey Arturo, pero se alude a ella repetidamente como sobrina de Galván, lo que resulta una incoherencia, pues siendo Elena sobrina de Arturo, Galván tiene que ser su primo y no su tío. En cualquier caso, Elena aparece siempre como una doncella enamorada de Perceval, al que mueve a realizar brillantes hechos de armas. Sus amores comenzaron cuando Perceval, que tenía una herida en la mano, se abstuvo de participar en

el torneo que el rey Arturo había organizado en Carduel para celebrar la festividad de Pentecostés. Pero Elena se prenda de la belleza y apostura del joven caballero y se enamora de él; por la noche le envía un criado para saludarlo y hacerle saber que desea ver cómo combate al día siguiente, por su amor, con las armas que ella le proporcionará. Perceval acepta la petición y derrota sucesivamente, encubriendo su personalidad con las armas rojas de Elena, a Saigremor, Keu, Yvain, hijo de Urién, y a Lanzarote, superando en mérito a todos los caballeros de la Mesa Redonda. Arturo, sorprendido por que semejante paladín no hubiera sido visto en la lid el día anterior, aprueba, cuando Perceval se descubre quitándose el yelmo, que haya combatido de incógnito, puesto que la razón ha sido el amor de una dama. Esta Elena puede confundirse, en ocasiones, con la llamada Elena Sin Par, esposa de Persidés.

Textos: DP, TrPr.

Elena de Benoic. Descendiente del alto linaje del rey David, cuyo destino es enaltecer la fe cristiana y conocer sus misterios, Elena es la joven y hermosa mujer del viejo rey Ban de Benoic. Tiene una sola hermana, Evaine, que está casada con el rey Boores de Gaunes, hermano y vecino de Ban. Su único hijo, bautizado Galaz, es conocido por todos como Lanzarote del Lago. Siendo éste aún niño, Claudás de la Tierra Desierta invade las tierras de Ban y Boores. Desbordado el primero por la fuerza de los invasores, tiene que refugiarse con Elena y su hijo en el castillo de Trebes, su último e inexpugnable bastión. Sin embargo, el consejo traidor de un senescal determina a Ban a abandonar Trebes acompañado solamente por Elena, Lanzarote y un escudero, con el fin de ir a solicitar personalmente auxilio al rey Arturo, su señor. Cuando Ban, desde lo alto de una colina, ve arder a lo lejos Trebes, cuyas puertas han sido abiertas al enemigo por el traidor, le estalla el corazón y muere fulminado. Mientras Elena, presa de dolor, llora sobre el cadáver de Ban, una doncella surgida del lago al pie de la colina toma en sus brazos al pequeño Lanzarote y, tras besarlo y acariciarlo, se mete nuevamente en las aguas con él. Perdido cuanto le unía al siglo, Elena se hace novicia y manda construir un convento en el lugar donde murió su esposo que se llamará el Monasterio Real. Ella se llama ahora a sí misma la Reina del Gran Sufrimiento y en adelante llevará una austera vida de santidad, vistiendo una áspera estameña bajo la camisa, ayu-

nando y guardando un estricto silencio, roto solamente para orar y para llorar, siempre en privado, la desdicha de Ban y de Lanzarote. Su ejemplo y su voluntad, así como la renuncia a sus riquezas, hace posible que en siete años el Monasterio crezca considerablemente y se convierta en el más importante de la región. Al cabo de ese tiempo, Adragaín, un monje agustino otrora caballero de Ban, comunica a Elena que Lanzarote está vivo y que ha crecido bajo los atentos cuidados de la Dama del Lago. Pero el ansiado reencuentro entre madre e hijo se demorará largo tiempo, hasta que Lanzarote haya adquirido ya su fama y llevado a cabo numerosas aventuras. Arturo, con Lanzarote en sus filas, libera por fin Benoic del yugo de Claudás. Es entonces cuando Lanzarote acude al Monasterio Real y abraza a su madre, en presencia también de la Dama del Lago. Ocho días después, Elena muere (Gal, Ag). La historia de Elena, su sufrimiento, se constituye en cierta manera como una presencia que da sentido y enmarca el devenir de Lanzarote y, por extensión, el de la Mesa Redonda a lo largo del *Lancelot* propiamente dicho, abriendo y cerrando esta parte de la novela. Por lo general, las obras escritas con posterioridad aluden a ella como residente en el castillo de Trebes. Allí, a los veinticinco años, tras haber logrado Ban y Boores rechazar la invasión de Claudás y sus aliados, Elena yace con su marido y, según la tradición, concibe a Lanzarote. Esa misma noche la joven tiene un sueño premonitorio que anuncia las terribles luchas por las tierras de Benoic y el triunfo de Lanzarote, y cuya extraña simbología solamente Merlín puede desvelar. Es también Merlín quien en otra ocasión, de paso por Benoic y acogido por Elena, predice que Lanzarote, que aún no cuenta un año de edad, vivirá más de cincuenta y que destacará, más que por su belleza, por su valor en el ejercicio de las armas. Asimismo asegura a Elena que vivirá suficiente tiempo como para ver la derrota de Claudás.

Textos: Ag, Char, Gal, LA, SM(H), VMCont, Mal, AM, Mer.

Elena sin Par. Sobrina del señor de Mares y prima de su hijo, el caballero Ladomás. La belleza extraordinaria de esta mujer hizo que le impusieran el sobrenombre de «la Sin Par» siendo aún doncella. Efectivamente, son escasas las damas cuya excelencia se parangona con la de Elena: la reina Ginebra, Iseo la Rubia y Amite, la hija del rey Pelés. Pero semejante belleza y un mal matrimonio, aunados con una franqueza entre arro-

gante e ingenua, se vuelven contra Elena causándole un largo período de dolor. Persidés, un valiente caballero y de más alta condición, se enamora de ella y la toma como esposa, pese a la oposición unánime de sus parientes y amigos, quienes desaprueban naturalmente un matrimonio cuya desigualdad rebaja la nobleza de Persidés y, por ende, la de su linaje. Tras la boda, el caballero abandona los hechos de armas, dejando de frecuentar a sus antiguos compañeros, y se entrega al ocio ocupando su tiempo solamente en amar a su mujer, lo que aviva aún más el rechazo de sus conocidos contra Elena. En una ocasión en que un tío de Persidés les censura su actitud y la diferencia que hay entre ambos, Elena responde que la nobleza de su corazón no tiene por qué avergonzar a su marido, que ella también ha perdido amistades de antaño por el matrimonio y que su belleza ha merecido más elogios que el valor de Persidés. Esta observación indigna a Persidés, que decide encerrarla en la torre mayor de su castillo hasta que aparezca una dama más hermosa que ella (en cuyo caso jamás volvería a acostarse con Elena) o bien un caballero consiga superarlo en valor (lo que supondría la liberación de la dama). Tras cinco años de cautiverio, la hermana de Elena consigue que Héctor de Mares acuda al castillo de Persidés. Después de contemplar a Elena a través de una ventana, Héctor, admirado, afirma que no existe caballero alguno cuyo valor no sea superado por la belleza de Elena y acusa a Persidés de no poseer todas las cualidades propias de un caballero, al haber tratado de forma tan denigrante y descortés a su esposa. El combate decisivo termina con la victoria de Héctor, que envía a Persidés a la corte del rey Arturo para que se entregue como prisionero. Según las versiones inglesas, era hija de Pelés y madre de Galaz, pero se trata de una confusión con Amite.

Textos: Gal, TrPr, VMCont, Mal, AM.

Eliavrés. Caballero y mago. Amante de Ysavé, mujer de Caradós de Nantes. Durante las tres primeras noches del matrimonio de Ysavé, Eliavrés realiza sendos encantamientos por los cuales Caradós yace con una perra, una cerda y una yegua, respectivamente, que toman forma de mujer. La tercera noche, Ysavé concibe un niño que será llamado Caradós también. Ya crecido el muchacho, Eliavrés le revela ser su verdadero padre, por lo que Caradós toma venganza forzándolo a yacer con una perra, una cerda y una yegua, consecutivamente, uniones de

las que nacen un mastín, un jabato y un potro, que luego serán Guinalot, Lorigal y Tortain. Eliavrés, por su parte, instigado por Ysavé, se venga del joven haciendo que una serpiente se enrosque en su brazo causándole grandes dolores.

Texto: CP.

Eliezer. Hijo de Pelés, el rey Pescador, y hermano de Amite, la madre de Galaz. Sobrino de Helaín y de Pellinor. Eliezer posee la Espada Rota con la que un sarraceno hirió en otro tiempo a José de Arimatea en el muslo mientras éste predicaba en el bosque de Brocelianda. Eliezer se la ha arrebatado a los descendientes de Matregant, un infiel convertido por José a raíz de aquel incidente, y anda a la busca de quien pueda unir las dos partes, pues el que lo consiga será el elegido para finalizar las aventuras del Grial. Diversos avatares relacionan a Eliezer con Galván: convencido de que el sobrino de Arturo será capaz de obrar el prodigio de unir los dos fragmentos de la espada, socilita que se someta a la prueba, en la que Galván fracasará. Tras haber servido a Galván como escudero con notoriedad, y ante la inminencia de la batalla contra los Sajones en Clarence, Eliezer es armado caballero y se lanza el primero al combate, llevando las armas blancas con una franja dorada en diagonal que le dio su padre. Muestra su arrojo y valentía dando muerte a Dyoglís y Antidolus, dos senescales Sajones, y al rey Pignorés. Es el fiel escudero de Galván, que le acompaña en sus arriesgadas acciones durante la guerra con los Sajones, haciendo de vigía avanzado o luchando duramente a su lado, y es también quien le busca más adelante al haber desaparecido Galván (que se halla prisionero en la torre de la Doncella del Arpa). En busca de nuevas de su señor, Eliezer debe enfrentarse a tres caballeros ladrones que quieren arrebatarle a Gringalet, el veloz caballo de Galván, y a un poderoso caballero llamado Ultratemible, del que logra escapar gracias al inalcanzable galope de Gringalet. Llegado a casa de la Dama de Limós, a la que Galván ha auxiliado frente a la devastación del rey sajón Oriol, la condesa le dice que su señor ha partido hace una semana hacia la Ciudad Sin Nombre y le entrega un broche para él como prenda de amor. Al día siguiente, Eliezer llega a la Muda de Merlín, donde pregunta por Galván a las damas del lugar, que no le responden en nada, según la costumbre. Atacado por el caballero guardián de la Muda, que le exige la entrega de las armas y los caballos, Eliezer es salvado otra vez

por la rápida carrera de Gringalet. Finalmente encuentra a Galván cerca de Escavalón, entregándole el caballo Gringalet y el broche de la condesa. Galván envía entonces a su escudero a la corte para que dé nuevas suyas a la reina Ginebra y deciden que se encontrarán en la Isla Giratoria, en la que dejó pendiente una aventura. Durante el asedio al que Arturo somete el Castillo de la Alegre Guardia, donde se ha refugiado Lanzarote, Eliezer encabeza el tercer cuerpo de las tropas atacantes.

Textos: Char, FL, LA, QSG, Mort, TrPr, VMCont, Mal, DSG, Mer.

Elyza → Doncella del Cerco de Oro.

Enanos. Numerosos enanos pueblan las páginas de la novelística artúrica, constituyendo una porción notable de su galería de secundarios. Siendo, en palabras de Juan Eduardo Cirlot, seres de inocente carácter maléfico, los enanos, en tanto que personajes de extracción mitológica o folclórica, se caracterizan por una fundamental ambivalencia. Vinculándolos a los muertos y a las nociones que van emparejadas con ellos en las creencias paganas —la fecundidad y la fertilidad—, Claude Lecouteux ha penetrado en esa encrucijada para distinguir en la mitología entre enanos propiamente dichos y elfos, reservando a los primeros el componente maligno y destacando el valor de geniecillos benéficos de los segundos. Este sustrato legendario ancestral, combatido por la Iglesia, muy probablemente se haya transmitido a la narrativa artúrica, como sucede con otros motivos, a través de la cultura céltica (Harward, Loomis) y tal vez, también, de la germánica (Lecouteux), sin que pueda descartarse, sin embargo, alguna clara influencia de la tradición de relatos sobre los pigmeos y los antípodas de la Antigüedad clásica, ajenos a esa transmisión cultural. Pero la racionalización a que son sometidos habitualmente los motivos folclóricos en el género al que prestamos nuestra atención permite entrever pocos detalles de su preexistencia, salvo contadas excepciones como la carreta de la infamia conducida por un horrible enano (*Lanc, Char*), ocasionalmente emparentada con el carro de la Muerte (Frappier, Lecouteux). Sea como sea, la condición ambivalente mencionada se revela aún efectiva para el establecimiento de una tipología del enano en la novelística artúrica, pues una primera y elemental clasificación nos conduce a distinguir entre unos personajes corteses, positivos y bondadosos, frente a otros de configuración repulsiva y que actúan de manera señaladamente maligna, externos al espacio cortesano. Por

tomar dos ejemplos notorios y cercanos entre sí, puesto que aparecen en una misma novela —*Erec et Enide*, de Chrétien de Troyes, un clásico y la primera pieza del género en que hallamos enanos—, aludamos al que aparece en el episodio de la cacería del ciervo blanco, por un lado, y al rey Guivret, el Pequeño, por otro. El primer personaje es de bajo origen, monta un simple rocín y va armado con un látigo. Es tachado reiteradamente de felón por el narrador y sus acciones son claramente traicioneras y descorteses: agrede a la doncella de la reina Ginebra y al caballero Erec, que está desarmado. Guivret, por su parte, que acabará siendo compañero de armas y amigo de Erec, es un noble rico y poderoso, temido por sus vecinos, y ostenta el título de rey de los irlandeses. Monta un caballo destrero alazán con una silla de leones de oro y va armado completamente como corresponde a un caballero. Su actitud es cortés, generosa y valiente en todo momento, destacando la hospitalidad que dispensa a Erec y el ofrecimiento de sus dos hermanas para que le sirvan y atiendan durante la convalecencia de sus heridas. Nada distingue a Guivret de cualquier otro caballero salvo su pequeña talla. Parece pertinente consignar, además, que los enanos corteses como él tienen, por lo general, nombre propio y epíteto: Kehedín el Pequeño, Groadaín el Enano, Calcas el Pequeño, Tristán el Enano, etc., mientras que se suele referir impersonalmente a los del segundo tipo, violentos y crueles, como un «enano», sin más, resaltándose así su condición extraña y diferente de los personajes nobles con quienes tratan. Por otra parte, se alude en alguna ocasión a sociedades compuestas verosímilmente sólo por enanos, como en el caso de las Antípodas, gobernadas por el rey Bilis, que tiene soberanía sobre otros reyes enanos como Gribalo y Glodoalán. Rey de quinientos caballeros es asimismo el enano con que se encuentra Galván en el *Roman van Lancelot* neerlandés y que, como muestra de sus poderes, le sopla sobre el rostro convirtiéndolo en un enano a la vez que él se metamorfosea tomando la talla del héroe, en episodio que recuerda el encuentro de Galván y el enano al final de la Continuación de la *Historia de Merlín* de la Vulgata. Dentro del tipo de los enanos corteses, señalemos, en fin, además de los que son caballeros y señores, como los ya mencionados, aquellos que forman parte del servicio de los nobles, frecuentes también en el género artúrico. Al respecto, el narrador de *Tristan* en prosa, tras contar que Mabón obsequia a Tristán e Iseo con un escu-

dero y un enano, consigna que en tiempos del rey Arturo nadie tenía enanos en su cortejo a no ser que fuera de muy alto linaje, puesto que se le podía tomar por loco e ignorante, observación que remite nuevamente a la ambivalencia del personaje. En resumen, la condición social, el armamento, la práctica o el rechazo de la cortesía y la posesión o carencia de un nombre permiten diferenciar ostensiblemente estos dos tipos de enanos, lo que no obsta para que puedan señalarse ocasionales matices discordantes de esta pauta general. Además, si pasamos del campo de la tipología al de la estructura de la novela, resulta conveniente señalar que no pocos enanos desempeñan una función indiciaria respecto al desarrollo y evolución de los acontecimientos narrados. Así, a menudo, un enano advierte a un caballero de los peligros de una aventura, o bien le ofrece información al respecto, o le acoge durante una parada en su andadura, previa a un acontecimiento nuevo, o una afrenta sufrida por él desencadena la intervención del caballero. Un ejemplo excelente se da en *Meraugis de Portlesguez*, donde las diversas apariciones de un enano van señalando, respectivamente, todas las aventuras del caballero durante la primera parte de la novela, desde la salida de la corte para rescatar a Galván hasta la llegada a la Isla sin Nombre, donde éste se halla preso. Esta función indiciaria no es exclusiva de los enanos, pues la comparten con villanos, sirvientes y otros personajes secundarios, habitualmente de baja extracción. Los enanos perviven en las obras castellanas, como el *Amadís*, donde aparecen personajes como Ardián, que llega a ser maestresala después de haber realizado diversos servicios.

Bibl.: Harward Jr., V. J., *The Dwarfs of the Arthurian Romances and Celtic Tradition*. Leiden, E. J. Brill, 1958; Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, pp. 139-145; Cl. Lecouteux, *Les nains et les elfes au Moyen Âge*. Paris, Imago, 1988.

Endriago. Monstruo híbrido, concebido como resultado de la relación incestuosa del gigante Bandaguido y su hija Bandaguida; ésta, para lograr su propósito asesina a su propia madre. Los ídolos le otorgan sus atributos a este monstruo e instruyen a Bandaguido acerca de cómo debe criarlo, pues todas las amas de cría mueren a causa de su veneno. A la edad de un año el Endriago mata a sus padres y a casi todos los habitantes de la Insula del Diablo. Es vencido por Amadís de Gaula. Poco antes de morir, de su boca sale un demonio, que provoca un gran ruido.

Texto: Amadís.

Bibl.: Cacho Blecua, J. M., *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*, 1979. Walsh, J. K., «The Chivalric Dragon: Hagiographic Parallells in Early Spanish Romances», en *Bulletin of Hispanic Studies*, 1977, pp. 189-198.

Enide. La esposa de Erec es hija de Licorante, un valvasor modesto pero cortés, arruinado por las luchas feudales, y de Tarsenesida. Su tío materno, el conde de Laluth, es el señor de su padre. Es prima, por parte de padre, de la amiga de Maboagraín. Chrétien de Troyes retrata en ella a una joven de gran discreción y extraordinaria belleza, dotada de las mejores virtudes. Cuando Licorante hospeda a Erec en su casa ofrece su hija al joven caballero, que defenderá al día siguiente en la plaza del castillo el derecho de la joven a coger el gavilán mudado de la percha, como corresponde a la más gentil y hermosa. Vencido el contradictor, Yder, Erec anuncia que se casará con Enide en la corte de Arturo. Una vez allí, el rey, con el asentimiento de todos, la reconoce como la más bella, por lo que merece recibir el honor del beso con en el que la costumbre exige que finalice la cacería del ciervo blanco. A su vez, la reina Ginebra viste a Enide con muy ricas y hermosas ropas, acordes con su porte y nobleza naturales. Tras la brillante boda, la pareja regresa a Estre-Gales, el reino del padre de Erec. El caballero dedica allí todas sus atenciones al amor de Enide, dejando de asistir a los torneos con sus compañeros de antaño, y crecen los comentarios en la corte acerca de esta ociosidad. Cuando Enide se entera de este reproche se siente culpable y una noche, mientras Erec duerme a su lado, lamenta para sí el haber alejado a su esposo de la caballería, lo que ha puesto en entredicho su reconocida valentía. El llanto de Enide despierta a Erec, que, al fin, sabe cuanto se dice de él. Inmediatamente decide lanzarse a la aventura, acompañado solamente por su mujer, adentrándose en el bosque. Erec indica a Enide que le preceda en el camino y que por nada del mundo se atreva a hablarle. Sin embargo, ante los peligros que se ciernen sucesivamente sobre Erec (sendos asaltos de tres y cinco caballeros dedicados al pillaje), la joven no puede evitar advertir la inminencia de los peligros, provocando el enfado de su marido. Más adelante, al salir del bosque, el vanidoso conde Galoaín hospeda a los fatigados viajeros en su castillo. Por la noche se acerca a Enide y le ofrece toda suerte de honores y riquezas para que abandone a Erec y se quede con él. Al rechazarlo

Enide, la amenaza con dar muerte a Erec, lo que lleva a la joven a fingir que acepta la proposición, pidiendo al conde que espere hasta la mañana siguiente para llevar a cabo su plan. Gracias a esta treta, Enide gana tiempo para despertar de madrugada a Erec y huir del castillo mientras todos duermen. Más tarde, al apreciar que Galoaín los persigue con su hueste, Enide desata de nuevo la ira de Erec advirtiéndole del peligro. Erec derriba a Galoaín y prosiguen el camino. La aparición de un nuevo caballero, Guivret el Pequeño, hace dudar otra vez a Enide, máxime cuando ahora Erec está malherido por los combates continuados que ha debido afrontar. Pero Erec, pese a mostrar su enfado por el nuevo aviso de su esposa, reconoce para sí que ésta ha obrado en todo momento guiada por un amor y una fidelidad excepcionales. Tras otra serie de lances de aventuras, Erec cae desplomado de su caballo y Enide lo cree muerto. El conde Oringles de Limors, que encuentra a la joven desconsolada ante el cuerpo yacente de Erec, pretende ganársela para procurarse un matrimonio provechoso, ya que se percata de su nobleza; pero Enide se resiste y el conde la golpea, momento en que Erec vuelve en sí y mata a Oringles. El joven caballero ha visto confirmada una vez más la fidelidad que le rinde Enide y considera finalizada la prueba a la que la ha sometido, abrazándola y besándola como antes solía. Tras ser acogidos por el bondadoso Guivret el Pequeño, los esposos regresan a la corte de Arturo, donde al morir Lac, el padre de Erec, serán coronados reyes de Estre-Gales.

Con el personaje de la hermosa, gentil y fiel Enide, Chrétien de Troyes traza un acabado modelo de la mujer y esposa ideal, según la convención cortesano-caballeresca. Su amor, que resiste cualquier prueba, mueve a Erec a cumplir las mejores hazañas guerreras haciendo acopio de toda su valentía, revelándose amor y caballería como valores indisociables. Enide significa, en fin, el triunfo de la cortesía, ya que su natural noble y gentil no puede conducirle sino al éxito en la sociedad ideal descrita por Chrétien. Así pues, pese a su origen modesto (relativamente, ya que si su padre es un valvasor venido a menos, su tío es un poderoso conde de la alta nobleza), sus virtudes y la educación cortés que le procuraron le hacen merecedora de este matrimonio feliz que le reporta el reconocimiento social, simbolizado en las ricas ropas que le concede la reina Ginebra y en la revelación a Erec de su nombre poco antes de

la boda, ya que hasta ese momento el caballero no ha sabido cómo se llamaba su dama.

Una obra posterior sitúa a Enide y a su esposo en una trama argumental diferente. En esta ocasión, Enide es la hija del duque de Huiscam, al que Senehar, antiguo compañero suyo y pariente del rey de Norgales, asesina y le invade la tierra. Muerto su padre y su hermano, Enide se refugia en el único castillo del que no se ha apoderado Senehar. Será precisamente Erec, ayudado por Galaz, Blioberis y Héctor de Marés, quien acuda en su auxilio y expulse a los invasores, para casarse luego con la heredera.

Textos: Clig, CP GM, CRP, Erec, EPr, TrPr, GC, Erek (de Hartmann von Aue). Gereint, Erexsaga.

Enna. En algunos textos, se llama Enna la mujer del rey Lot de Orcania, madre de Galván y de sus hermanos. La relación de parentesco con el rey Arturo se mantiene inalterada, pues es su hermana menor, hija de Uterpandragón y de Ygerne, de tal modo que habría que pensar en una simple alteración o cambio del nombre. El mismo personaje se llama en otras ocasiones Belisenda y Morcadés.

Textos: Brut, Lay.

Enygeus. Hermana de José de Arimatea, casada con Bron y cabeza de una nutrida estirpe de doce hijos varones. Entre sus descendientes se encuentran Helaín el Gordo y Perceval el Galés, hijo y nieto suyos, respectivamente.

Textos: ESG, DP, Grim, PJA, AM, Mer.

Erec. Hijo del rey Lac de Estre-Gales; caballero de la Mesa Redonda. En su primera y más importante aparición en la narrativa artúrica, *Erec et Enide*, de Chrétien de Troyes, Erec es un joven que aún no ha cumplido los veinticinco años, de gran belleza. Antes de que concluya la corte de Pascua, Arturo decide cumplir con la costumbre de la cacería del ciervo blanco en el Bosque de la Aventura. Mientras Erec acompaña al rey en la cacería, cruzan ante ellos un caballero y su dama; el enano que los precede escarnece a la doncella de la reina Ginebra y al mismo Erec, que ha acudido a recriminarle su acción. Erec persigue a la comitiva y llega a un castillo en el que es acogido con cortesía por un caballero pobre, Licorante, que le ofrece a su hermosa hija, Enide. Al día siguiente se celebra una fiesta con motivo de la costumbre de la conquista del ga-

vilán. Erec sostiene que Enide es más hermosa y discreta que la doncella de Yder, que ése y no otro era el caballero al que perseguía. Erec sale victorioso de la disputa y Enide se convierte en su mujer. Sin embargo, Erec se va a dedicar con tanto amor a su esposa, que descuidará el ejercicio de la caballería. Cuando los reproches por esta ociosidad llegan a sus oídos, Erec abandona inmediatamente la corte de Estre-Gales, acompañado sólo por Enide, y cabalgan a la aventura. En su camino se cruzan con dos cuadrillas de tres y cinco caballeros malhechores, respectivamente, que pretenden asaltarlos, pero Erec los vence. Luego, un vanidoso conde, Galoaín, intenta deshacerse de Erec y quedarse con Enide, después de un duro recorrido por el bosque, y con la excusa de ofrecer hospitalidad a la pareja en su castillo. Gracias a un ardid de Enide, Erec se salva y los dos juntos vuelven a escapar. Galoaín los persigue, pero Erec no tarda en derribarlo. Malherido ya por los numerosos combates que ha debido afrontar, Galván lo lleva con astucia hacia el campamento del rey Arturo, esperando que se restablezca allí, pero Erec se marcha el día siguiente y salva a Cadoc de Tabriol de dos temibles gigantes: el esfuerzo le hace perder el sentido y cae del caballo. Enide lo cree muerto. Aparece el conde Oringles de Limors, que intenta quedarse con la desconsolada dama y, ante su resistencia, no duda en maltratarle, momento en el que Erec vuelve en sí y mata a Oringles. Mientras, Guivret el Pequeño, rey enano de Irlanda, que se ha enterado de la muerte de Erec, sale en su busca y lleva a la pareja a su castillo de Pointure, donde Erec se recuperará de las heridas. Ya repuesto, deciden regresar a la corte del rey Arturo, aunque en el viaje de vuelta Erec tendrá que poner punto final a la aventura de la Alegría de la Corte, en el castillo de Brandigán: allí libera a Maboagraín de la obligación de combatir contra cuantos entren en el jardín. Tras la muerte de su padre, Erec es coronado rey de Estre-Gales.

Chrétien de Troyes construye la evolución biográfica y social de Erec a partir de dos espacios de referencia fundamentales, la corte y el bosque, entre los que se desarrolla la trayectoria del personaje. Efectivamente, las apariciones de la corte artúrica que jalonan el relato de las aventuras de Erec marcan precisamente la progresión del caballero dentro de la sociedad ideal cortesana, a la vez que se muestra el sentido y la función de la caballería dentro de ella. Así, tras la formación inicial del joven en la Mesa Redonda, la corte es el escenario

en el que se sanciona su primer triunfo (la conquista del gavilán) y la boda consiguiente. Caído luego en la ociosidad, Erec debe recuperar su buen nombre en el bosque, el lugar de la aventura y del peligro. El episodio de la Alegría de la Corte confirma que el caballero ha cumplido satisfactoriamente el itinerario de prueba y ha triunfado, por lo que la corte se alegra y lo acoge nuevamente para coronarlo rey de su tierra.

A partir de Chrétien, numerosas obras del género artúrico mencionarán a Erec, siempre como caballero ejemplar. Se le atribuye en ocasiones la virtud de no mentir jamás, y la de no romper nunca las promesas. Otras obras completan la genealogía y la biografía del personaje: es hijo de la dama llamada Crisea o de Ocise, una encantadora; nieto de Canán y sobrino de Dirac; pariente de Brandelís, tal vez hermano o hermanastro suyo; primo de Driadam; pariente del Feo Atrevido. Aparece como señor de las Islas Negras y del Castillo de los Diez Caballeros. Un don de su madre lo hace invulnerable a los encantamientos; participa en la búsqueda de Lanzarote durante su larga locura, sale a la demanda del Grial y ayuda a Tristán en su guerra contra el rey de Irlanda, además de vencer a numerosos caballeros. Según algunas versiones, Erec consigue a Enide en otras circunstancias, pues aparece como defensor de la joven, que es hija de un duque cuyas tierras han sido invadidas por Senehar. Erec y sus compañeros Galaz, Blioberís y Héctor de Mares derrotan a los atacantes y el primero se casa con Enide, convirtiéndose en duque de Huiscam, ya que el padre y el hermano de la joven —legítimos herederos del ducado— habían sido asesinados por Senehar. Acerca de la muerte de Erec también hay dos versiones: en la primera, después de resultar gravemente herido en combate con Yvain de las Blancas Manos, Erec es muerto a traición por Galván; Héctor de Marés y Meraugís de Portlesguez llevarán su cadáver a la iglesia de S. Esteban de Camelot, donde recibirá sepultura. La otra versión —más de acuerdo con los rasgos de los personajes— presenta a Erec mortalmente herido en la batalla contra los aliados de Mordret, al regreso de Arturo a Inglaterra.

Textos: AP, BD, BI, Claris, Clig, CP 1, CP 2, CP GM, FG, DG, Hunb, Rig, CRP, DP, EPr, PrEE, FL, GC, Rig, DSG, TrPr, Erek (Hartmann von Aue), Erexsaga.

Bibl.: Bezzola, R. R., *Le sens de l'aventure et de l'amour (Chrétien de Troyes)*. Paris, Champion, 1968. Kelly, D., *Chrétien de Troyes. An analytic Bibliography*, London, Grant & Cutler, 1976.

Ermitaños. Entre los personajes secundarios de las novelas artúricas aparece con insistencia el ermitaño como figura recurrente. Por lo general, suele ser un anciano que se retira del mundo de la corte, después de haber sido un caballero más o menos importante: la lista de los que obran así es interminable, Nascién, Lanzarote, Perceval y otros muchos acaban sus días como ermitaños. El papel desempeñado por estos santos varones es variado: por una parte hay ermitaños que simplemente se ocupan de dar acomodo alguna noche a los caballeros andantes, ofreciéndoles cena y oficiando el servicio divino la mañana siguiente: son auxilio corporal y espiritual. Es posible —según señala A. Kennedy— que en parte los ermitaños comparsas revelen un origen pagano, hecho que justificaría parcialmente que sus cenobios y ermitas se encuentren en la proximidad de templos dedicados a dioses como Marte o Venus; con el paso del tiempo, los templos paganos se irán transformando en santuarios, monasterios e iglesias.

El ermitaño, en otras ocasiones, se convierte en el mentor espiritual del caballero: de ahí la importancia de que originariamente el consejero fuera, también, hombre de armas. Se trata de ermitaños que actúan como portavoces del ideal del caballero cristiano, con claro trasfondo de la concepción del mundo de la caballería por parte de San Bernardo en su *Laus novae militiae*. El caballero debe ocuparse del orden social, pero también de la paz y la justicia, alejando cualquier tipo de violencia. Las recomendaciones que llevan a cabo los ermitaños, sin embargo, no permanecen inmutables, sino que se alteran con el transcurso del tiempo, de acuerdo con las preocupaciones eclesiásticas: así, pueden ir desde la crítica directa a la violencia y al pillaje, hasta el elogio de la castidad y la censura de la lujuria. Es el triunfo de la fe católica, el rechazo del mundo de la carne y la exaltación de la salvación del alma. Sólo en un par de ocasiones (PM, *Perceforest*) algún ermitaño censura la decadencia moral de la Iglesia y pide la renovación espiritual de sus miembros.

Desde el punto de vista de la técnica literaria, la presencia de los ermitaños puede servir para reunir en un breve repaso las principales aventuras de los caballeros (a través de la confesión, generalmente), o para preparar el camino narrativo a nuevas hazañas mediante el consejo y la interpretación de sueños: la función premonitoria o profética de los ermitaños hace que resalte más aún el papel de estos personajes secundarios.

Bibl.: Buschinger, D., «Le rôle de l'Ermite chez Béroul, Eilhart et les dérivés du Tristant allemand», en *Exclus et systèmes d'exclusion dans la littérature et la civilisation médiévales*. Aix-en-Provence, CUER, 1978, pp. 267-279. Finoli, A., «La figura dell'eremita nella letteratura antico-francese», en *L'eremitismo in Occidente nei secoli XI e XII*. Milano, 1965, pp. 581-591. Kennedy, A., «The Hermit's Role in French Arthurian Rómance (c. 1170-1530)», en *Romania*, 95, 1974, pp. 54-83. Kennedy, A., «The Portroyal of the Hermit-Saint in French Arthurian Romance: The Remoulding of a Stock-Character», en *An Arthurian Tapestry. Essays in Memory of L. Thorpe*. Glasgow, 1981, páginas 69-82.

Ertant. Rey sajón de Dinamarca, emparentado con Minadús y vasallo de Hargadabrán. Forma parte del ejército que invade Bretaña, saquea Leonís y Orcania, y arrasa cuanto halla a su paso. Muere combatiendo con el rey Arturo.

Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Escalibor. La espada de Arturo, celebérrima a partir de Malory y los subsiguientes acercamientos románticos al ciclo de la Mesa Redonda, se conoce en la literatura de los siglos XII y XIII a través de una interpretación con variantes y elaboraciones no siempre coherentes entre sí. En el *Brut*, Wace, siguiendo fielmente a Geoffrey de Monmouth, menciona que esa espada sin par fue forjada en la isla de Avalón, y Arturo aparece en varias ocasiones utilizándola con éxito contra peligrosos enemigos. Pero unos treinta años más tarde, Chrétien de Troyes se refiere a Escalibor —«la mejor espada que existió, que taja el hierro como madera»— en una sola ocasión (en *Perceval*), y es Galván quien la empuña. En adelante, otros muchos autores también pondrán en relación la espada y el sobrino de Arturo, aunque no siempre le pertenezca: es Arturo quien se la ciñe en las *Continuaciones de Perceval* y quien se la regala al hacerle caballero, y parece claro que el propietario es, en general, el rey. Es, en fin, precisamente en manos de Arturo cuando Escalibor cobra un papel destacado en el episodio final de la Vulgata (*Mort*): al día siguiente de la batalla de Salesbieres, camino de la costa, Arturo, herido mortalmente, manda a Giflete, el último compañero de la Mesa Redonda, que arroje Escalibor en una lago cercano. Una mano surge entonces de las aguas, empuña la espada y la blande varias veces antes de llevársela consigo al fondo del lago, viendo Arturo confirmado

así el presentimiento de su ya cercana muerte. Del mismo modo, elaboraciones posteriores a la Vulgata precisan los orígenes de la legendaria espada y su vinculación a Arturo, aunque diverjan en el detalle: Escalibor es la espada que el joven Arturo arrancó del yunque (*Continuación de Merlín*, de la Vulgata); o bien aquella que, tras haber roto la del yunque en un combate con Pelinor de Listenois, le concedió, por mediación de Merlín, una mano surgida de un lago, bajo la condición de que se la devolviera llegada su última hora (SM(H)). Escalibor resplandece extraordinariamente, como dos antorchas juntas, y se torna, en manos de Galván, más ligera y manejable a mediodía. Ocasionalmente se acompaña de un tahalí mágico que preserva a quien lo posee de sufrir herida alguna. De su gran poder habla igualmente la falsa etimología que hace de su nombre un vocablo hebreo que significaría «que rompe el hierro, el acero y la madera». Los estudiosos, por su parte, estiman probable una derivación, tal vez por influencia virgiliana, del latín *chalybs* «acero», de donde el *Caliburnus* de Geoffrey de Monmouth (Faral, Loomis) y las subsiguientes variantes francesas, aunque los celtistas aducen para explicar éstas la forma galesa de la espada de Arturo en los *Mabinogion* (Caledvwlch), compuesta de *calet* «fuerte, duro» y *bwlch* «corte, filo» y que remedaría otro nombre de espada, *Caladbolg* «espada poderosa», de una saga irlandesa (Loomis). Escalibor aparece, aún, en manos de Meliadús y de Lanzarote, tras serles prestada por Arturo y Galván, respectivamente, para sendos combates extraordinarios. En otra ocasión, Escalibor llega a manos de Accalón, a quien se la da Morgana para que acabe con el rey Arturo en combate: sus propósitos fracasan; la espada y el tahalí son recuperados por el rey, y Accalón muere. La fama literaria de Escalibor se vio excedida por su supuesta historicidad, puesto que los reyes de Inglaterra pretendieron poseerla, haciendo ostentación de ella como herencia de su predecesor Arturo.

Textos: Brut, CP1 DP, Gal, GC, LA, Mort, Perc, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Lay, MA, AM, Mer, LMA, Baladro, KAD.

Bibl.: Vinaver, E., «King Arthur's Sword or the Making of a Medieval Romance», en *Bulletin of the John Rylands Library*, 40, 1957-58, pp. 513-526; Bogdanow, F., *The Romance of Grail*. Manchester, 1966, pp. 174-176. Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, pp. 421-425. Acerca del simbolismo de Escalibor y su desaparición en el lago, así como su ambivalente atribución a Galván y a Arturo, véase Grisward, J. H.,

«Le motif de l'épée jetee au lac: La mort d'Artur et la mort de Batradz», en *Romania*, 90, 1969, pp. 289-340 y 473-514.

Escalón el Tenebroso. Castillo de Bretaña sometido a una terrible costumbre durante diecisiete años como castigo a un pecado cometido por su señor. Éste, ansioso por saciar sus deseos con una doncella del lugar, celosamente custodiada por sus parientes, consigue yacer una noche con ella aprovechando la oscuridad reinante en la iglesia del castillo. El Espíritu Santo advierte, sin embargo, a un ermitaño de la profanación, y los ruegos del santo varón inducen al castigo divino, implacable: los amantes aparecen muertos el uno sobre la otra. Tras aquella noche, las tinieblas no abandonan el castillo (de ahí su nombre, pues antes era conocido como Escalón el Alegre) y solamente se mantiene la claridad en torno al cementerio, debido a los hombres de religión enterrados allí. Nadie escapa al castigo: diablos o espíritus se llevan, nadie sabe adónde, los cuerpos de los señores cuando mueren, mientras que sus vasallos están condenados, como ellos, a no poder salir más allá de los muros de la ciudad y sus cuerpos no pueden recibir sepultura en el cementerio sino que se abandonan, amontonados, en el interior del templo profanado, que progresivamente se va arruinando, vencido por la hierba que crece feraz y dominado por la fortísima pestilencia de los cadáveres. Semejante cúmulo de desgracias solamente podrá ser reparado cuando el mejor caballero del mundo se introduzca en la iglesia a través de una estrecha grieta y consiga forzar la puerta junto al altar. Galescalain, duque de Clarence, no logra superar la prueba, pues, a pesar de resistir el viento glacial y la pestilencia que surgen del interior, una tremenda descarga de golpes en la oscuridad lo abaten por dos veces, hasta que retrocede y sale. Poco después, al día siguiente de Pentecostés, Lanzarote e Yvaín, el hijo de Urién, llegan a Escalón. Yvaín emprende el primero la aventura y una formidable tunda como de mazas o trancas, o hachas y espadas, lo tumba sin sentido. Cuando vuelve en sí no halla la cadena que sirve de guía en la oscuridad y que partiendo de la puerta del castillo atraviesa el cementerio y penetra en la iglesia. Sólo el atisbo de claridad procedente del cementerio le permite orientarse y se acerca al altar tropezando más de siete veces con los cadáveres amontonados en el suelo y soportando a duras penas el frío que lo atenaza y el olor a putrefacción. Cerca ya, al fin, de la puerta que debe abrir, Yvaín se desploma sobre el primer escalón, donde es socorrido por Lanzarote,

así el presentimiento de su ya cercana muerte. Del mismo modo, elaboraciones posteriores a la Vulgata precisan los orígenes de la legendaria espada y su vinculación a Arturo, aunque diverjan en el detalle: Escalibor es la espada que el joven Arturo arrancó del yunque (*Continuación de Merlín*, de la Vulgata); o bien aquella que, tras haber roto la del yunque en un combate con Pelinor de Listenois, le concedió, por mediación de Merlín, una mano surgida de un lago, bajo la condición de que se la devolviera llegada su última hora (SM(H)). Escalibor resplandece extraordinariamente, como dos antorchas juntas, y se torna, en manos de Galván, más ligera y manejable a mediodía. Ocasionalmente se acompaña de un tahalí mágico que preserva a quien lo posee de sufrir herida alguna. De su gran poder habla igualmente la falsa etimología que hace de su nombre un vocablo hebreo que significaría «que rompe el hierro, el acero y la madera». Los estudiosos, por su parte, estiman probable una derivación, tal vez por influencia virgiliana, del latín *chalybs* «acero», de donde el *Caliburnus* de Geoffrey de Monmouth (Faral, Loomis) y las subsiguientes variantes francesas, aunque los celtistas aducen para explicar éstas la forma galesa de la espada de Arturo en los *Mabinogion* (Caledvwlch), compuesta de *calet* «fuerte, duro» y *bwlch* «corte, filo» y que remedaría otro nombre de espada, *Caladbolg* «espada poderosa», de una saga irlandesa (Loomis). Escalibor aparece, aún, en manos de Meliadús y de Lanzarote, tras serles prestada por Arturo y Galván, respectivamente, para sendos combates extraordinarios. En otra ocasión, Escalibor llega a manos de Accalón, a quien se la da Morgana para que acabe con el rey Arturo en combate: sus propósitos fracasan; la espada y el tahalí son recuperados por el rey, y Accalón muere. La fama literaria de Escalibor se vio excedida por su supuesta historicidad, puesto que los reyes de Inglaterra pretendieron poseerla, haciendo ostentación de ella como herencia de su predecesor Arturo.

Textos: Brut, CP1 DP, Gal, GC, LA, Mort, Perc, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Lay, MA, AM, Mer, LMA, Baladro, KAD

Bibl.: Vinaver, E., «King Arthur's Sword or the Making of a Medieval Romance», en *Bulletin of the John Rylands Library*, 40, 1957-58, pp. 513-526; Bogdanow, F., *The Romance of Grail*. Manchester, 1966, pp. 174-176. Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, pp. 421-425. Acerca del simbolismo de Escalibor y su desaparición en el lago, así como su ambivalente atribución a Galván y a Arturo, véase Grisward, J. H.,

«Le motif de l'épée jetée au lac: La mort d'Artur et la mort de Batradz», en *Romania*, 90, 1969, pp. 289-340 y 473-514.

Escalón el Tenebroso. Castillo de Bretaña sometido a una terrible costumbre durante diecisiete años como castigo a un pecado cometido por su señor. Éste, ansioso por saciar sus deseos con una doncella del lugar, celosamente custodiada por sus parientes, consigue yacer una noche con ella aprovechando la oscuridad reinante en la iglesia del castillo. El Espíritu Santo advierte, sin embargo, a un ermitaño de la profanación, y los ruegos del santo varón inducen al castigo divino, implacable: los amantes aparecen muertos el uno sobre la otra. Tras aquella noche, las tinieblas no abandonan el castillo (de ahí su nombre, pues antes era conocido como Escalón el Alegre) y solamente se mantiene la claridad en torno al cementerio, debido a los hombres de religión enterrados allí. Nadie escapa al castigo: diablos o espíritus se llevan, nadie sabe adónde, los cuerpos de los señores cuando mueren, mientras que sus vasallos están condenados, como ellos, a no poder salir más allá de los muros de la ciudad y sus cuerpos no pueden recibir sepultura en el cementerio sino que se abandonan, amontonados, en el interior del templo profanado, que progresivamente se va arruinando, vencido por la hierba que crece feraz y dominado por la fortísima pestilencia de los cadáveres. Semejante cúmulo de desgracias solamente podrá ser reparado cuando el mejor caballero del mundo se introduzca en la iglesia a través de una estrecha grieta y consiga forzar la puerta junto al altar. Galescalaín, duque de Clarence, no logra superar la prueba, pues, a pesar de resistir el viento glacial y la pestilencia que surgen del interior, una tremenda descarga de golpes en la oscuridad lo abaten por dos veces, hasta que retrocede y sale. Poco después, al día siguiente de Pentecostés, Lanzarote e Yvaín, el hijo de Urién, llegan a Escalón. Yvaín emprende el primero la aventura y una formidable tunda como de mazas o trancas, o hachas y espadas, lo tumba sin sentido. Cuando vuelve en sí no halla la cadena que sirve de guía en la oscuridad y que partiendo de la puerta del castillo atraviesa el cementerio y penetra en la iglesia. Sólo el atisbo de claridad procedente del cementerio le permite orientarse y se acerca al altar tropezando más de siete veces con los cadáveres amontonados en el suelo y soportando a duras penas el frío que lo atenaza y el olor a putrefacción. Cerca ya, al fin, de la puerta que debe abrir, Yvaín se desploma sobre el primer escalón, donde es socorrido por Lanzarote,

que ahora se lanza a la aventura, santiguándose antes y dirigiendo un momento su mirada hacia Londres, donde se encuentra su amada, la reina Ginebra. Movido por el fuerte sentimiento que le infunde su amor, Lanzarote avanza veloz dentro de la iglesia golpeando con su espada a diestra y a siniestra, levantando tal fragor de combate que el templo resuena y parece presto a derrumbarse del todo. Tras dos caídas y duramente magullado, logra llegar hasta la puerta y, justo antes de perder el conocimiento, la empuja con ambas manos abriéndola, momento en que la claridad vuelve al castillo, y sus moradores, pálidos y delgados, cesan en sus llantos y lamentaciones y estallan en un júbilo inmenso. En adelante, Escalón no será llamado ya el Tenebroso, sino el Feliz. Una novela posterior (*Livre d'Artus*) introduce algunas variaciones en su sucinto relato del pecado cometido en Escalón, pues la pareja está compuesta por un caballero de la castellanía de Escalón y la hija del señor del lugar. Se especifica, además, que el acto profanatorio se produce el Miércoles Santo, justamente a la hora en que se apagan los cirios y al decirse «miserere mei Deus» se responde «kyrie eleyson Christe eleyson». Un hombre santo que se halla rezando en la iglesia sabe instantáneamente lo que ha sucedido, y abrumado por vergüenza ajena pide a Dios que extienda las tinieblas sobre el castillo.

Textos: Gal, DSG, LA.

Escalot. Escalot es un castillo situado entre Camelot y Wincestré (Winchester). Su señor es un rico vasallo que tiene dos hijos conocidos en los torneos como «los hermanos de Escalot». Ambos llevan un escudo rojo como el fuego, sin ninguna señal, lo que según la costumbre de la época, dice el autor, indica que son caballeros noveles, y efectivamente han sido investidos recientemente por el rey Arturo. Lanzarote, acudiendo de incógnito al torneo convocado por Arturo en Wincestre, se alberga en Escalot. Para no ser reconocido en la liza, cambia su escudo por el de uno de los hermanos, que se encuentra enfermo. La hija del vasallo, prendada de la belleza y porte de Lanzarote, lo compromete a llevar la manga derecha de su vestido de seda anudada a su yelmo, como cimera, y a luchar por su amor, confesándole que jamás había formulado semejante petición a caballero alguno. Lanzarote, sorprendido, no puede rechazar el deseo de la joven, pese a que el amor le ata estrechamente a la reina Ginebra en secreto. Junto con el

otro hermano, Lanzarote participa al día siguiente en el torneo y abate a Héctor de Mares y a Boores el Desterrado, su primo, quien sin embargo lo hiere de gravedad antes de caer. Tras triunfar en Wincestre, Lanzarote se retira al hostal de una tía de su compañero, cerca de la ciudad. Cuando las hazañas del caballero que luce una manga de seda en el yelmo llegan a oídos de la doncella de Escalot, ésta, que desdeña los requiebros que le prodiga Galván, visita a Lanzarote, quien tras un mes largo de convalecencia está ya muy recuperado. Su conversación y su presencia acaban enamorando perdidamente a la joven, que corre a vestirse con todas las galas y declara su amor al caballero. Al decirle Lanzarote que no puede corresponderle, pues su corazón está puesto ya en otra, la doncella anuncia que su destino entonces no es otro sino morir por él. Cuando Lanzarote parte junto con los hermanos de Escalot, a los que ha admitido como compañeros de caballerías, prometiéndoles tierras y heredades en Benoic y en Gaunes, la joven se despide diciéndole que no sobrevivirá a su ausencia, y se acuesta para morir. Al cabo de un tiempo una barca cubierta de riquísimas sedas llega a Camelot por el río. En su interior, sobre una lujosa cama, yace muerta la doncella de Escalot, que lleva en su cintura una limosnera con cartas dirigidas a los caballeros de la Mesa Redonda en las que explica que ha muerto por amar lealmente a Lanzarote, quien no le ha mostrado la menor compasión. Arturo manda entonces que sea enterrada con el máximo honor en la iglesia mayor de Camelot, con una inscripción que cuente su desdicha.

La suerte de la romántica historia de la doncella de Escalot —a quien pondrán nombre en el siglo XV Malory y Mossèn Gras como Elaine of Astolat (*Morte*) e Ysabel (*Tragèdia*), respectivamente— alcanza más allá de la Edad Media y obtiene un peculiar tratamiento durante el *revival* medievalizante del siglo XIX. Así, el poeta victoriano Lord Alfred Tennyson (1809-1892), presenta. en su poema «The Lady of Shalott», a la doncella encerrada en una torre, condenada a tejer un tapiz con los hechos de los caballeros artúricos, a los que solamente puede ver a través de un espejo. Lanzarote, sin embargo, va a causar su desgracia, ya que al pasar al pie de la torre atrae la vista de la joven, que no se resiste y mira directamente por la ventana: en ese mismo instante el espejo se rompe y el tapiz sale volando. Es precisamente la última parte del poema de Tennyson, recreación típicamente romántica de la imagen de

la barca de la doncella fluyendo en el marco de un paisaje fúnebre, la que inspira uno de los cuadros más célebres y emblemáticos del último prerrafaelismo, «The Lady of Shalott», pintado por John William Waterhouse en 1888, y que plasma de manera fiel (la larga cabellera rubia, el blanco vestido de anchas mangas, el extravío amoroso de la doncella y su desolado final) una tradición literaria secular. (Acerca de la probable identificación de Escalot como Guilford, Surrey, véase J. N. Carman, *A Study of the Pseudo-Map Cycle of Arthurian Romance*, Lawrence-Manhattan-Wichita: Univ. Press of Kansas, 1973, pp. 79-82.)

Textos: Mort, LMA, TL, Mal.

Escán. Duque de Cambenync y señor del castillo de Leverzerp, a veces es considerado también duque de Arondel. Noble poderoso, sostiene un conflicto feudal con su vecino el rey de Norgales. Presta apoyo con cinco mil hombres armados a los siete (o diez) nobles que se rebelan contra Arturo, a los que éste termina derrotando. Sin embargo, su aparición más relevante se desarrolla precisamente al lado de Arturo durante la invasión de los Sajones. Escán interviene destacadamente en esa ocasión al frente de importantes contingentes de tropas en las batallas de Clarence, de Vanderberes, del Puy de Malohaut y de Garlot, y en los diversos choques cerca del río Severn, en el reino de Clarión, uno de los reyes rebeldes. Asimismo se suma a la expedición de Arturo contra el emperador romano Luces, que ha pretendido imponer tributación y vasallaje al rey bretón.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mal, AM.

Escanor de la Gran Montaña. Hijo de un gigante y de una bruja; hermano de Alienor, tío de Escanor de la Montaña Blanca. Es un caballero de gran tamaño, temido en toda Bretaña por sus actos violentos y desmesurados. Su fuerza depende de la intensidad del sol, de forma que a mediodía alcanza el poder y la resistencia de tres caballeros juntos. Este peculiar modo de ser, sumado al color rojo de su escudo, le confieren una dimensión simbólica especial que se debe relacionar con toda probabilidad con la mitología céltica, en la que el sol es el dios de los muertos y se representa con el rojo. El destino de Escanor parece ser, desde el principio, la confrontación con Galván, ya que ambos caballeros nacieron al mismo tiempo, y a

Galván le advierte su madre que no será vencido por nadie, pero que debe guardarse de Escanor, el único que le infunde temor y malos presagios. Después de haber sido derrotado por Galván en un primer combate, Escanor intenta raptar al sobrino del rey Arturo para ayudar a Escanor de la Montaña Blanca, pero fracasa y sólo puede apresar a Giflete. Para poder enfrentarse con Galván, Escanor envía a una doncella a la corte del rey Arturo; éste la nombra botellera real y la pone bajo la tutela de Galván; a continuación, Escanor entra en el palacio y en presencia de todos secuestra a la doncella, obligando a Galván a emprender la persecución. Finalmente, el sobrino del rey Arturo alcanzará al gigante y le dará muerte (aunque en este aspecto los textos discrepan), tras un terrible combate en el que el paso del tiempo favorece a Galván, pues con la llegada de la tarde el poder del sol se debilitará y Escanor perderá sus fuerzas.

Textos: AP, CP GM, CRP, GC.

Escanor de la Montaña Blanca. Llamado también Escanor el Bello. Hijo de Brun el Profeta y de Alienor; sobrino de Escanor de la Gran Montaña. Según algunos textos es el primer propietario del corcel Gringalet, que le fue regalado por el hada Esclarmunda y que su tío Escanor de la Gran Montaña pierde en combate contra Galván. Acusa injustamente al sobrino del rey Arturo de la muerte de un primo suyo; cuando van a enfrentarse los dos para dilucidar la verdad, Escanor es atacado por Galantivet, escudero de Galván, que lo deja gravemente herido. Tiempo después, recuperado de las heridas, combate contra Galván, que lo derrota, pero le perdona la vida. Escanor abandona la caballería y se retira a hacer vida de ermitaño, muriendo como santo, en presencia de la Virgen y acompañado por los ángeles. Su tío Escanor de la Gran Montaña sólo consigue dar con el paradero de su tumba gracias a las visiones nocturnas de un abad.

Texto: Esc.

Escavalón. Aparece por vez primera en *Perceval*, cuando la Dama Viuda le cuenta al protagonista la vida de su padre y sus dos hermanos. El mayor de ellos había ido, según la historia de la madre, a servir al rey de Escavalón, donde fue armado caballero. Más adelante y en la misma obra, Guingambresil acusará ante la corte de Arturo a Galván de haber ma-

tado a traición al rey de Escavalón. Se acuerda así para cuarenta días más tarde un combate entre ambos en Escavalón. Poco después, Galván llega a un castillo; cuando averigua que se trata de Escavalón tiene ya todos los habitantes contra él. Guingambresil y el joven rey los apaciguan y un vasallo propone que la batalla que debía tener lugar se aplace hasta un año más tarde, período durante el cual Galván podrá ir en busca de la lanza que sangra. En la *Segunda Continuación*, Escavalón aparece como la residencia de Arturo en Gales. En *Meraugis* el rey de Escavalón es el padre de Lidoine y el relato se inicia precisamente con la descripción de la doncella y la narración de la muerte del padre, con lo que ella heredó la tierra. Belchís el Bizco querrá que su hijo Espinogre se case con la joven para que sea señor de Escavalón, pretensión que provocará una guerra entre los hombres de Belchís y los de Lidoine. En *Charrette* (Vulgata) Escavalón es el lugar del combate final entre Lanzarote y Meleagant. En *Lanzarote* en prosa aparece como la ciudad de Logres en la que nació el «duque de Clarence» y es también la ciudad en la que tendrá lugar el combate entre Meleagant y Lanzarote, que consigue llegar tras ser liberado de la prisión por la hermana de Meleagant. Tras el combate, Lanzarote tendrá el privilegio de comer enfrente del rey, sentado en el estrado alto en el que comía siempre Arturo, privilegio que hasta el momento no había sido concedido a ningún otro caballero. Escavalón es, en el *Livre d'Artus* y en *Perlesvaus*, el reino de Alan y de su padre Elinant y será invadido por la armada de Oriolt. Loomis (*Arthurian Tradition*, p. 481), sostiene que Escavalón es un desarrollo de «Avalón» por influencia del antropónimo bretón «Cavallon», y que tal vez podría identificarse con «Camelot», el célebre castillo del rey Arturo.

Textos: Char, CharA, Gal, LA, Perl, Perc, CP 1, CP 2, CP M, MP.

Esclabor. Rey sarraceno llamado el Desconocido, acaba convirtiéndose a la fe de Cristo y siendo bautizado. Es hermano de Arfasar y padre de Palamedes, Safar, Florina, así como de diez hijos más. Originario de Babilonia, lucha en el bando de Arturo en la guerra contra el rey Marco y sus aliados Sajones. Palamedes, su hijo predilecto, perece en el campo de batalla. Entonces Esclabor se hiere a sí mismo y recoge su propia sangre en el yelmo, encargando que con ella se escriba la inscrip-

ción funeraria de la tumba del difunto. Poco después muere. Muy probablemente debemos identificar a Esclabor con Escaliborc, que es mencionado en una lista de los caballeros participantes en la búsqueda del Grial: lleva, como Esclabor, el sobrenombre de «el Desconocido», y el siguiente caballero citado en la relación es Sefar, con toda seguridad Safar, el hijo de Esclabor.

Textos: GC, PM, DSG, TrPr.

Escocia. El reino de Escocia que se menciona frecuentemente en la narrativa artúrica corresponde a un territorio menor al de la Escocia actual. Se reconocían en ésta, desde el período altomedieval, tres regiones: Moray (Mureòf, en francés antiguo) al norte, en las *highlands;* Lothian (fr. Loænis) al sur, desde el estuario del Forth hasta Northumberland, el primer condado inglés; y Scotia (fr. Escoce) al norte y nordeste del mismo estuario, en torno al condado de Fife y las *lowlands.* Es, pues, a esta última región a la que se refieren los textos que consideramos aquí, y sólo ocasionalmente puede tomarse Escocia (e, incluso, Irlanda, aunque raramente) en su acepción geográfica moderna. Algunos lugares destacados de la materia artúrica pueden ser localizados verosímilmente en este territorio: así el Monte Doloroso (Stirlling, Dollar o Melrose Abbey, según los estudiosos) o Entreveline (Stirling), donde Galván convoca una poderosa flota para enfrentarse a Belchís el Bizco y rescatar a Lidoine. Se sitúa también allí la Montaña Negra. Algunas obras indican su vecindad con Irlanda y Gorre. Wace, traduciendo la *Historia Regum Britanniae,* de Geoffrey de Monmouth, cuenta que Albanacto, uno de los tres hijos de Bruto, fundó Albania, la futura Scotia, y que desde esa tierra los bretones resistieron al emperador romano Severo. Más adelante, el país tuvo que defenderse de las invasiones de irlandeses y sajones. Celedonio, hijo de Nascién y sobrino del rey Mordraín, fue enviado allí por Dios para acabar con el imperio del paganismo y se convirtió en el primer rey cristiano de Escocia, nueve generaciones antes de los tiempos de Arturo. Son mencionados como reyes escoceses: Aguisant o Aguisel (el más citado), Escós y Heliadés. Entre los caballeros de Escocia se encuentra Ganor. Una prima de Yvaín, esposa del rey de Escocia —de quien no se da el nombre—, provoca una guerra al ser la amante de Meliadús.

Textos: Ag, BI, Blio, Brut, C2E, Clig, Cor, CP2, CP1, CPGM, CPM,

DG, Erec, Esc, EstSG, FG, Fo, FRC, Gal, GC, Grim, LA, Mort, MP, PM, PrCl, PrEE, PVMA, QSG, Rig, SSG, TrB, TrPr, VMCont, VR, Mal, Lay, AM, ART, MA, Mer, KAD, GK, GCC, CC, YG, HG.

Espada del Extraño Tahalí. En su presentación más señera, la Espada del Extraño Tahalí es aquella que perteneció al bíblico rey David y que su hijo Salomón introdujo en una nave con el propósito de que el último caballero de su linaje llegara a empuñarla y pudiera concluir con ella las aventuras del Santo Grial. Sin embargo, la tradición literaria de este objeto constituye uno de los ejemplos más precisos que se pueden tomar para apreciar la evolución fundamental sucedida en la novelística artúrica en el tránsito de los siglos XII a XIII y obliga a considerarlo desde dos caracterizaciones si bien no opuestas, al menos divergentes, sobre todo en cuanto a su significación. La primera, en términos cronológicos, empieza con la marcha de Galván de la corte para liberar a la joven heredera que se encuentra asediada en Monteclaro, aventura que según la doncella que la anuncia en Carlión reportará al caballero que la lleve a buen fin el mayor premio del mundo, a saber, ceñir la Espada del Extraño Tahalí. Diversos avatares demoran durante un año su realización por Galván, que, incluso, cae prisionero de la terrible costumbre de una dama en la Isla de sin Nombre, de donde será liberado por Meraugís de Portlesguez. Luego, por fin, llega a Monteclaro y derrota a los tres caballeros negros hermanos que mantenían bloqueado el único acceso al castillo de la doncella. A solicitud de Galván, la joven le indica una gruta, cerrada con una verja de hierro, donde se guarda la espada que perteneció a Judas Macabeo y que José de Arimatea depositó allí antes de morir, advirtiendo que sólo el caballero más cortés y valiente lograría empuñarla. Galván abre la puerta y desciende al interior de la gruta hasta que llega a una habitación resplandeciente por sus paredes de oro y su techo de plata, llena de piedras preciosas. En el centro de la sala encuentra un pilar de donde pende la espada, que extrae sin dificultad y luego ciñe a su costado izquierdo. Hasta aquí la reconstrucción de este motivo según tres novelas del último tercio del siglo XII, en las que no parece revelarse ningún simbolismo especialmente poderoso, limitándose la narración a trazar el destino de un objeto maravilloso consistente en propiciar el triunfo de un caballero cortesano. El apunte cristianizante

que representa la intervención de José de Arimatea en su traslado a Bretaña y su pertenencia primera a Judas Macabeo resulta poco relevante frente a la exaltación de los valores caballerescos de Galván, pero puede ser considerado como el punto de partida de la segunda tradición del motivo, desarrollada ya en pleno siglo XIII a través del género artúrico en prosa y que se distingue esencialmente por estar preñada de una fuerte carga de alegoría religiosa, inserta en el conjunto de sacros misterios del Grial. Según esta tradición, Salomón, instruido en sueños por Dios del glorioso destino de su linaje, toma la espada de su padre guardada en el templo y le cambia la cruz y el puño para ennoblecerla: una rica piedra con todos los colores de la creación le sirve ahora de cruz, mientras que el puño engasta sendas costillas pertenecientes a dos animales maravillosos de propiedades mágicas: una serpiente papaluste de Caledonia (al norte de Escocia) y un ortonax, un pez del Eufrates. Manda preparar asimismo una vaina, a la que llama Recuerdo de Sangre, con la sagrada madera roja del Arbol de la Vida. Su mujer se encarga de confeccionar un modesto tahalí de estopa que deberá ser sustituido por uno más noble y conveniente por una doncella virgen cuando el Caballero Escogido pueda empuñar y ceñir la espada. Depositada sobre una lujosa cama cubierta con telas de seda, la nave que la recibe navega a la deriva, desierta, durante siglos hasta los tiempos de la Demanda del Grial. Perceval, Boores el Desterrado y Galaz, el Caballero Escogido, llegan en su momento a la nave, guiados por una doncella que resulta ser la joven hermana de Perceval. Ella les cuenta la historia de la espada y cómo, en cumplimiento de las admoniciones inscritas en el puño, la hoja y la vaina, Varlán mató al rey Lambar, causando la devastación de la tierra de Logres, y murió después fulminado; cómo Nascián la partió en dos al golpear con ella sobre un gigante y su cuñado Mordraín la recompuso, y cómo, en fin, el Rey Tullido sufrió su mutilación al pretender desenvainarla. Tras intentarlo fallidamente Perceval y Boores, Galaz empuña sin dificultad la espada, cumpliendo así el secular destino de su linaje, que la reservaba para un caballero virgen, el más noble y limpio de pecado de la tierra. La hermana de Perceval (la virgen a la que se refería la mujer de Salomón), que lleva la cabeza tonsurada, muestra entonces el tahalí que ella misma ha elaborado trenzando sus cabellos rubios con hilo de oro y seda y que tiene engarzadas piedras preciosas. Tras la sustitución del tahalí de

estopa, Galaz ciñe finalmente la espada. Como observaron Loth y Pauphilet en sendas monografías ya clásicas (Ferdinand Lot, *Étude sur le Lancelot en prose*, Paris, 1918, pp. 234-5; Albert Pauphilet, *Étude sur la Queste del Saint Graal*, Paris, 1921, pp. 152-3), la simbología cristiana de esta versión de la historia de la Espada del Extraño Tahalí es clarísima y se ajusta fielmente a la doctrina eclesiástica tradicional: la espada vale por la palabra de Dios, su sagrada escritura, por lo que el tránsito de aquélla desde Salomón hasta Galaz es un trasunto evidente de la relación explicativa que se da entre el Antiguo y el Nuevo Testamento. Galaz se erige así en figura pareja a la de Cristo, mientras que la hermana de Perceval simboliza la redención del pecado de Eva por la Virgen María. Baste señalar, para concluir, que el mismo Arturo da cuenta del valor capital de esta espada al ponderarla como la mejor del mundo, superando incluso a su extraordinaria Escalibor.

Textos: CPI, Grim, Mort, MP, Perc, QSG, TrPr, SSG, Mal.

Espada Rota. Es la espada con la que José de Arimatea fue herido en el muslo. Durante su predicación en Gran Bretaña, entonces tierra de infieles, José se ofrece a curar a Matregrant, un sarraceno señor del Castillo de la Roca, cerca del bosque de Brocelianda, que padece una herida incurable en la cabeza. Al entrar José en el castillo, un león se lanza sobre Argón, el hermano de Matregrant, que acompaña a José, y lo mata. El senescal del castillo, rabioso, manda apresar al profeta y le clava profundamente su espada en el muslo hasta el hueso, pero al sacarla la hoja se quiebra y la mitad queda dentro del muslo de José. Luego, éste obra el milagro de resucitar a Argón y, sirviéndose del puño y el puente de la espada rota, hace la señal de la cruz sobre la herida de Matregrant, que sana al instante. Después extrae el trozo de espada alojado en su muslo y, sorprendentemente, no brota ni una gota de sangre y la hoja permanece brillante y tan blanca como si no hubiera estado clavada nunca en cuerpo alguno. En ese momento, José profetiza que solamente aquel que está destinado a culminar las altas aventuras del Grial conseguirá soldar las dos partes. Matregrant, Argón y su gente abrazan la fe cristiana y guardan con celo y afecto la espada. Siglos después, en tiempos de Arturo, Eliezer, el hijo del Rey Pescador, logra conquistarla con gran esfuerzo a los descendientes de Matregrant y se pone a la busca de quien pueda unir las dos partes de la espada, cuya punta

sigue sangrando sin cesar. Varios caballeros, como Héctor de Mares, Yvaín, hijo de Urién, Guerrehet, Galván, Perceval y Boores el Desterrado intentan en vano efectuar el prodigio. Será, en fin, Galaz, el Caballero Escogido, quien, antes de contemplar los misterios del Grial, tome las dos piezas y las ajuste uniéndolas de tal manera que resulta imposible apreciar que la espada estuvo rota. Ya reconstituida, es entregada a Boores por su condición de buen caballero y sensato.

Textos: Char, EstSG, QSG.

España. España, vale decir, la Península Ibérica, constituye en la novelística artúrica el límite meridional del reino bretón. Sus reyes son casi siempre sarracenos y enemigos de Arturo; se cuentan entre ellos Aliphatima, Alipantón, Flualís, Savarí el Español, Alphegus, Feraunt y Meodrás. Salvo Flualís, que, convertido a la fe cristiana, emprende una cruzada por España, Galicia y «Composterne» (verosímilmente Santiago de Compostela), estos monarcas pasan por ser belicosos aliados del Imperio romano en su guerra con Arturo. Tal es el caso de Alipantón, que muere a manos del caballero Nantres mientras lucha en el bando del emperador Luces, y aliado del mismo emperador es, también, Meodrás, rey de España. Entre los hombres de letras de la corte de Arturo se encuentra Tomás de Toledo, que es uno de los cuatro notarios encargados de poner por escrito las hazañas de los caballeros de la Mesa Redonda. Lo mismo cabe decir de otro rey sarraceno, hermano del Sultán, que participa en la batalla que romanos y musulmanes, por un lado, y bretones, por el otro, libran a tres leguas de París: Galván da muerte allí al Sultán, mientras que Lot acaba con el rey de España. Un gigante muerto por Arturo en Mont Saint Michel durante la guerra contra Luces procede también de España y probablemente sea musulmán. Incluso el mismo emperador, llamado en ocasiones Hiber y que no parece tener entidad histórica, nació en la Península, así como Leonor de Castilla, la mujer del rey Eduardo I de Inglaterra (rey entre 1272-1307), a quien Girard d'Amiens ofreció su *Escanor* y de la que el novelista dice haber obtenido el tema de su relato. El único de estos personajes que desempeña un papel algo más que ocasional es Savarí el Español, quien al haber raptado a la joven viuda Lidoine con la pretensión de forzarla a casarse con él, mueve a los bretones a atacarle y a liberarla. Debe destacarse, aun, que varias novelas testimonian el aprecio de que

gozaban los caballos españoles, sobre todo los destreros, es decir, los que se montaban en el momento del combate. Héroes artúricos notables como Erec, Guinglaín el Bello Desconocido o Galván son obsequiados con caballos de España. El último, por ejemplo, recibe un corcel más rápido que el magnífico Bucéfalo de Alejandro Magno. Por último cabe señalar, anecdóticamente, que una partida de pájaros de España es mencionada en la enumeración de las riquezas que Tristán lleva consigo en su barco, rumbo a Inglaterra, junto a telas de seda, una rica vajilla de Tours y vino de Poitou.

Textos: AP, BD, BI, Brut, C2E, Claris, Clig, CM, CP2, CP1, CPGM, DP, Erec, Esc, Fb, Gl, Hunb, Lanc, TrT, VMCont, Yder, Y, Mal, Lay, MA, Mer, AKA, HG, Baladro, TRI.

Espinogre. Espinogre de Wi es un valiente caballero al que encuentra Galván mientras anda a la busca de su caballo Gringalet, que le ha sido arrebatado. Siendo muy joven aprendiz de armas y novel, Espinogre se enamoró perdidamente de una doncella que le prometió concederle su amor cuando fuera caballero, ofreciéndole un anillo con una esmeralda como prenda. Tras haber sido hecho caballero a los quince años, Espinogre emprendió una brillante serie de hechos de armas que le procuraron fama y honor. Sin embargo, la doncella lo rechazó durante dos años considerando que aún no había hecho suficiente para merecer su amor. Al cabo del tercer año de prueba admitió al fin su valía, aunque, temiendo que tras haberla hecho suya, Espinogre le fuera desleal como la «gente común», le hizo jurar poniendo por garante a Galván, el más leal, noble y justo caballero de la Mesa Redonda, que le sería fiel. Espinogre acepta la condición a pesar de conocer la noticia —falsa, según sabrá más adelante— de la muerte de Galván. A la mañana siguiente de haber yacido por primera vez con la doncella, Espinogre, cansado de sus exigencias, la abandona para obtener el favor de otra menos veleidosa. En su camino encuentra precisamente a Galván, quien no revela su nombre y le señala la falsedad en que incurrirá ante su amiga y ante su garante si comete semejante villanía. Espinogre rechaza plegarse a esta razón y dirimen la cuestión por las armas. Galván vencedor, hace prometer al caballero que mantendrá el amor que debe a su amiga. En adelante Espinogre acompañará a Galván en sus aventuras, ayudándole a sostener la causa de Cadrés, cuya amiga va a ser entregada forzosamente por su padre a un caballero

a quien ella no ama, y venciendo en combate singular a Gomeret sin Mesura, uno de los caballeros a los que persigue Galván por jactarse de haberle dado muerte. Finalmente Espinogre y su amiga se casan en Carlión en presencia del rey Arturo y su corte.

Texto: AP.

Esplandián. Hijo de Amadís y Oriana; hermano mayor de Brisena y Perión; padre de Lisuarte. Es concebido en los encuentros amorosos de Amadís y Oriana en Miraflores, antes del matrimonio público de éstos, por lo que la madre mantiene en secreto el embarazo y el parto, y entrega el niño a sus servidores, la Doncella de Dinamarca y Durín, para que lo lleven al monasterio de Miraflores. Antes de que cumplan su encargo, una leona les arrebata al recién nacido y lo amamanta por orden de Nasciano. Este mismo ermitaño lo bautiza con el nombre de Esplandián, de acuerdo con unas letras en latín que tiene el niño encima del pecho derecho, y se lo entrega a su hermana para que lo críe. A los cuatro años regresa con Nasciano, que lo educa junto con su sobrino Sargil hasta que un día el rey Lisuarte encuentra al muchacho acompañado por la leona. Una revelación de Urganda permite a Oriana reconocer en él a su hijo, que a partir de ese momento crece a su lado. Después de que sus padres se casen en público, Urganda vaticina la gloria futura de Esplandián; el muchacho es armado caballero por el gigante Balán y, tras una serie de acontecimientos extraordinarios, gana la espada maravillosa en la peña de la Doncella Encantadora. Libera a Lisuarte, que estaba preso en el castillo de la Peña Tajada, en la Isla de la Montaña Defendida. Se enamora de oídas de Leonorina, hija del emperador de Constantinopla. En la Insula Firme combate contra Amadís, su padre, sin reconocerlo. Mata al gigante Bramato, a Armato, rey de Persia, al soldán de Liquia y participa en la derrota definitiva de los turcos. Con la ayuda de los reyes Perión y Lisuarte libera Constantinopla. Se casa con Leonorina —cuyo nombre aparece escrito sobre el pecho izquierdo de Esplandián— y recibe el imperio de su suegro. Es llamado también Caballero de la Gran Serpiente (embarcación fabulosa de Urganda), Caballero Negro, Caballero de la Luciente Estrella y Caballero Serpentino.

Textos: Amadís de Gaula, Sergas de Esplandián.

Bibl.: Cacho Blecua, J. M., *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*, Barcelona, 1979.

Estrangorre. Bien como reino —marca o tierra de frontera, cerca de la fortaleza de la Roca de los Sajones o limitando con el reino de Norgales y el ducado de Cambenync—, bien como ciudad, se cita Estrangorre como posesión de Caradoc del Brazo Corto, de Brangoire, del Buen Caballero sin Miedo, de Beliás y del rey de los Cien Caballeros. Es, también, el país de origen de Gosenaín y Abilán. Sus caballeros son puestos en fuga por el Morholt. Ha sido identificado, ocasional e hipotéticamente, con Gorre y Estremores, topónimos literarios artúricos que aludirían por un igual a la ciudad escocesa de Strathmore.

Textos: Ag, Char, Gal, GC, LA, PM, TrPr, VMCont.

Bibl.: Brugger, E., «Beiträge zur Erklärung der arthurischen Geographie. II. Gorre», en *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur*, 28 (1905), 1-71, y «"Pelande" "Galvoie" and "Arragoce" in the Romance of Fergus», en *A Miscellany of Studies in Romance Languages and Literature Presented to L. E. Kastner*, Cambridge, 1932, p. 102, n. 3.

Estre-Gales. Es el reino de Lac y, a su muerte, de Erec, su hijo. Un rey de Estre-Gales innominado participa en un torneo en Carlión luchando en el bando de Ris. Identificaciones hipotéticas y totalmente contradictorias lo sitúan bien al sur del País de Gales, bien al oeste de Escocia.

Textos: BI, CP1, Erec, Rig.

Bibl.: Brugger, E., «Beiträge zur Erklärung der arthurischen Geographie. I. Estregales», en *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur*, 27 (1904), 69 y ss.

Estrecha Marca. Territorio situado entre el reino de Norgales, el ducado de Cambenync y los dominios del rey de los Cien Caballeros. El señor de la Estrecha Marca —que unas veces se cita como reino y otras como simple señorío— tiene que enfrentarse en largas guerras con sus vecinos, y soportar la invasión de los Sajones. El desgaste de las interminables luchas obliga a los habitantes del castillo de la Estrecha Marca a imponer la costumbre de no dejar marcharse a ningún caballero que llegue allí, si no jura antes que tomará parte en los combates contra los enemigos del lugar: así, Yvaín, hijo de Urién, y Saigremor guerrean valientemente hasta que son capturados por Marganor, senescal de Malaguín (rey de los Cien Caballeros); esta guerra terminará con la llegada de Héctor de Mares, que logra establecer la paz entre los contendientes. Por

otra parte, el señor de la Estrecha Marca es uno de los vasallos rebeldes al joven rey Arturo. Figuran como señores de esta Marca: Floridás, que combate contra los Sajones; Perse, que recibe la ayuda de Yvaín y Saigremor; un rey aliado de Escanor, y otro rey, protector de Tristán. Entre los caballeros de la Estrecha Marca aparecen Satrán (o Sacren), escogido por Galván para participar en la búsqueda de Merlín, y Plenoriós (o Pedyvere).

Textos: Ag, Char, CRP, Esc, Gal, GC, LA, VMCont, Mal, AM, Mer.

Eufeme. Hija de Beghes, rey de Noruega; mujer de Ebaín. Intenta seducir a Silence, engañada por su disfraz de muchacho, pero como ésta rechaza sus pretensiones, la acusa de deslealtad hacia el rey. Ebaín decide alejar de la corte a Silence y la manda a Francia con cartas de recomendación, pero Eufeme reemplaza las cartas por otras en que manda matar al mensajero; sin embargo, el rey de Francia obra con prudencia y no ejecuta a Silence. Cuando ésta regresa a Inglaterra, la reina reitera sus intentos de seducción y, ante el despecho, le pide al rey que envíe a Silence en busca de Merlín, cuyo paradero se ignora. También esta vez Silence supera la prueba. Cuando Merlín llega a la corte, descubre la relación adúltera de Eufeme con un hombre que se oculta bajo el disfraz de monja: el rey ordena que los ejecuten a los dos.

Texto: Sil.

Eufemia. Hija de Renals de Cornualles; mujer de Cador y condesa de Cornualles. Es buena conocedora de la medicina: utiliza su sabiduría para sanar a Cador, con el que se casará a continuación. Tiene una hija única, Silence, que, según las leyes proclamadas por el rey Ebaín de Inglaterra, no puede heredar.

Texto: Sil.

Evaine. Esposa de Boores de Gaunes; madre de Lionel y de Boores el Desterrado. La figura de Evaine corre pareja a menudo a la de su hermana Elena de Benoic, casada a su vez con el cuñado de Evaine, el rey Ban de Benoic. La suerte de Evaine parece las más de las veces un reflejo —pálido sin duda— de la personalidad señera de Elena. Así, poco después de conocer la noticia del nacimiento de Lanzarote, el hijo de Elena y Ban, Evaine queda encinta de Lionel. De la misma manera, Boores de Gaunes, largo tiempo enfermo mientras Claudás asola Benoic y Gaunes, fallece a los dos días de saber la muerte de Ban.

Evaine se lleva entonces a Lionel y Boores, de veintiún y nueve meses, respectivamente, al castillo de Montlair, el único que le resta, pero el miedo a Claudás la hace huir al Monasterio Real fundado por Elena. En el camino, Farién, un caballero desheredado otrora por Boores y al que la intercesión de Evaine salvó de la muerte, se lleva a los pequeños prometiendo cuidar de ellos y educarlos, con lo que venga así la afrenta de Boores a la vez que salda su deuda con Evaine. Ésta, presa de aflicción, empieza una vida de penitencia y oración junto a su hermana. Tonsurada para no ser reconocida por Claudás y sus secuaces, Evaine no consigue sobrellevar la dura vida de privación del monasterio, pues es de complexión más débil que Elena. Cae enferma y debe guardar cama, de la que ya no volverá a levantarse. Una noche tiene una visión en sueños en la que ve a Farién con tres niños de distinguida presencia. Al despertar halla escritos en su mano los nombres de Lionel, Boores y Lanzarote. Satisfecha porque Dios le ha revelado así que sus hijos siguen con vida, Evaine se confiesa y muere.

Textos: Gal, LA, QSG.

Evalach. Es el rey pagano —sarraceno, especifica la *Continuación de Perceval*, de Gerbert de Montreuil— de la ciudad de Sarraz. Casado con Sarracinta, tiene dos hijos, Elyeser y Grimal, éste ilegítimo, y es cuñado de Nascién o Serafe. Es el padrino de Clarín. Se le llama «li Mesconneüs» (el Despreciado, el No Reconocido) porque se ignora dónde nació. Será Josefés, el hijo de José de Arimatea, quien le revelará que tuvo por padre a un humilde zapatero remendón de Meaux, en Francia, que se vio obligado a entregarlo, aún niño, como tributo a los romanos. Enviado a Siria, Evalach escapa de su condición servil tras asesinar al hijo del gobernador Félix y huir al país de Tolomer, en cuyo ejército sirve distinguidamente. Recompensado con un reino, deberá defender sus posesiones frente a la ambición invasora del mismo Tolomer; favorecido con el consejo de Josefés o de José de Arimatea y protegido por Dios, triunfa sobre su antiguo señor, lo que le mueve a abrazar la fe cristiana. Es bautizado entonces como Mordraín, que significa, según el narrador de la *Estoire del Saint Graal*, «de fe tardía». (Para los detalles de su vida posterior, véase **Mordraín.**)

Textos: CP GM, CP M, EstSG, QSG, TrPr, Mal, JA, HG, Josep Abarimatia.

Evraín. Rey de Brandigán, apodado «el Feroz». Hermano de

Mabón y tío de Maboagraín. En la primera caracterización, Evraín es un rey poderoso y extremadamente cortés. Su castillo de Brandigán, poco menos que inexpugnable, se asienta en una isla de más de quince leguas protegido por un río profundo y tumultuoso; si Evraín hizo amurallarlo no fue, pues, para mejorar su defensa, sino para embellecerlo. Allí, en un vergel encantado, se desarrolla la costumbre de la Alegría de la Corte, a la que Erec, al derrotar a Maboagraín, da fin tras siete años de haber sido mantenida. De la cortesía de Evraín da cuenta la prohibición a sus burgueses de no acoger a ningún caballero de mérito, pues sólo él debe tener el honor de alojarlos. Su actitud respecto a la aventura del vergel incide en esa misma cualidad: desaconseja a Erec que la acometa, sabedor de tantos otros caballeros que murieron en el empeño, y, ante la tenaz decisión de aquél, lo pertrecha con buenas armas. Evraín el Feroz, en cambio, es el caballero del escudo verde con quien se enfrenta Guinglaín en la sala del castillo de Senaudón, la Yerma Ciudad, en Gales, donde el hermano de Evraín, Mabón, ejerce un terrible encantamiento que mantiene a su reina convertida en serpiente y toda la tierra devastada (en algunos textos, Evraín ejerce también contra la dama de Senaudón su conocimiento de artes mágicas). Evraín, ante la evidente superioridad de Guinglaín, huye por una puerta protegido por una lluvia de hachas y finalmente será derrotado por el Bello Desconocido. Evraín parece responder a una doble personalidad, construida sobre las figuras de Bran y Urién (Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, 483). (Sobre su relación con Mabón y Maboagraín, véase s.v. **Maboagraín.**)

Textos: BI, CP1, Erec, PrEE, LD.

Faramón. Hijo de un siervo liberado por los antepasados de Guirón, Faramón consigue convertirse en un diestro y culto caballero conocedor de diversas artes como la Astronomía, y luego usurpa el trono de Galia erigiéndose en rey. Faramón muestra en varias ocasiones su hostilidad hacia Arturo, Boores de Gaunes y Ban de Benoic, que había dado muerte a su hijo durante una batalla. Tiene amistad con el Morholt, al que acoge en Galia, y con Meliadús, que, al igual que el Morholt, se convierte en aliado de Faramón en diversas batallas. Es el padre de la doncella Belide que se enamora de Tristán y muere a causa de este amor.

Textos: Ag, GC, CRP, TrPr, TrL, Mal, Mer.

Farién. Caballero de Gaunes. Es tío de Lambegue; padre de Anguín y de Tatain. Aliado del rey Arturo en sus luchas con los Sajones y contra los nobles rebeldes. Se le confían los reinos de Ban de Benoic y Boores de Gaunes cuando éstos marchan a la corte de Arturo, pero posteriormente se reúne con ellos. Boores de Gaunes lo deshereda y le obliga a exiliarse por haber dado muerte a un caballero; Farién, en consecuencia, se une a Claudás. Después de haber intentado evitar la larga enemistad entre Claudás y el pueblo de Gaunes, va a reunirse con

Lionel y Boores y se convierte en el protector de los dos niños. Muere en la residencia encantada de la Dama del Lago.

Textos: Gal, GC, LA, TrPr VMCont, Mal, AM, Mer.

Fea Apariencia → Imagen Horrible.

Fenice. Fenice, hija del emperador de Alemania, debe casarse con Alís, emperador de Constantinopla, a pesar de estar enamorada del sobrino de éste y heredero legítimo al trono, Cligés. Fenice expresa repetidamente su voluntad de no convertirse en una segunda Iseo, y se niega a ser a un mismo tiempo la esposa de un hombre al que no ama y la amante de su amigo. Para que el corazón y el cuerpo pertenezcan al mismo hombre, suministra un bebedizo a Alís, gracias al cual preserva su virginidad tras la celebración de la boda. Posteriormente, con la complicidad de Cligés y asimismo para evitar una huida escandalosa como la de la reina Iseo, se finge muerta y escapa de la tumba para reunirse con su amigo. Después de algunos meses de compartir su vida en secreto, se descubre el engaño y los amantes huyen a la corte del rey Arturo; Alís no tarda en morir de rabia, con lo que Cligés y Fenice pueden casarse.

Textos: Clig, PrCl, MP.

Feo Atrevido. Caballero de la Mesa Redonda; a veces llamado de Cornualles. Según algunos textos aparece como sobrino de Keu o pariente de Erec. Hijo de Orián, un rey pagano convertido al Cristianismo. Su nombre era Acanor, pero fue llamado el Feo Atrevido en la corte del rey Arturo. Aparece en numerosos textos como héroe de aventuras y situaciones muy diversas, pero no llega nunca a convertirse en protagonista destacado. Queda preso por el hechizo de una bruja hasta que es liberado por Clarís; mata a un dragón y combate contra varios caballeros; en una ocasión es vencido y hecho prisionero y Clarís y Larís lo liberan. Participa en las búsquedas de Lanzarote y del Grial y asimismo se cita su nombre entre los caballeros que toman parte en diversas batallas y combates. El Feo Atrevido es uno de los doce caballeros que prometen realizar alguna hazaña caballeresca en honor de la hija de Brangoire.

Textos: Erec, BI, CP 1, CP 2, CP GM, MP, DG, Rig, FF, AP, Claris, Esc, Ag, Char, EPr, FL, Gal, GC, LA, PrEE, SM(H), TrPr, VMCont, AM, Mal.

Fergús. Protagonista del *roman* homónimo *Fergus*, de Guillaume le Clerc; en ocasiones se le llama también Caballero del

Bello Escudo, ya que en una de sus aventuras obtiene un escudo resplandeciente. Las primeras etapas de la vida de Fergús presentan un paralelismo evidente con las de Perceval: Fergús fue educado en un ambiente rústico y en completa ignorancia de la caballería, pero, tras un encuentro fortuito en el campo, se viste la antigua armadura de su padre, toma una jabalina y sigue a Arturo y a sus caballeros hasta Carduel, donde es armado caballero. Seguidamente, Fergús decide emprender la aventura de Noquetrant. Fergús desaira a Galiene, señora de Lothian, ya que desea probar su valor caballeresco en la aventura de Noquetrant antes de aceptar sus favores amorosos. Fergús vence en la citada aventura apoderándose de un cuerno y un velo y derrotando al Caballero Negro, guardián de estos objetos. A su vuelta, Galiene ha desaparecido y Fergús emprende su búsqueda. Tras un año de errancia, un enano anuncia a Fergús que antes de encontrar a Galiene deberá obtener el escudo de la torre de Dunostre. Tras apoderarse del escudo, Fergús consigue liberar a Galiene del asedio a que está sometida en Rocerboc sin darse a conocer. Finalmente, gracias a su brillante actuación de incógnito en un torneo, Galiene pide a Arturo que le dé al Caballero del Bello Escudo como amigo; se celebra el matrimonio y ambos son coronados.

Textos: FG.

Fergús, compañero de Tristán. Caballero de la Mesa Redonda, originario de Cornualles, hijo de un hombre de baja condición. Tras dar muerte al gigante Taulurd, se hace amigo y compañero de Tristán, en cuya busca sale. Encuentra a su amigo en el bosque de Morrois, y lleva las noticias de su paradero a la corte de Arturo. Se enfrenta con el rey Marco y finalmente participa en las diversas aventuras de la Demanda del Grial.

Textos: AO, PM, TrPr, Mal.

Floresta Devastada → Bosque Devastado.

Florete. Hija de Filimenis, emperador de Constantinopla, a quien sucede en el trono de Palermo; casada con Florián, con el que tiene un hijo, Froart. Con el nombre de la Apacible de la Isla, acompaña a su marido en la realización de diversas aventuras, y cuando Florián es llevado a Montgibel al final de su vida, Morgana envía a tres hadas para que acompañen a Florete y que se reúna con él.

Texto: FF.

Florián. Hijo póstumo del rey de Sicilia que había sido asesinado a traición por su senescal; es raptado y educado por Morgana en Montgibel. A su debido tiempo es enviado a la corte de Arturo, donde es armado caballero; luego regresa a Sicilia a defender a su madre, y, con la ayuda de Arturo, venga a su padre y libera a su madre del asedio del senescal del emperador de Constantinopla. Durante la batalla, Florián se enamora de Florete, hija del emperador, con la que se casa posteriormente. Libera a la reina de la Isla de las Doncellas Hermosas de una bestia salvaje que devoraba una doncella todas las mañanas; como recompensa, la reina pretende casarse con él, pero Florián no acepta. Más tarde es acusado de haber dejado los hechos caballerescos. Florián emprende otra serie de aventuras acompañado por Florete y bajo el nombre de El Bello Salvaje. Florián viaja por Italia, vence a un dragón, libera Roma del asedio de un sultán, y finalmente llega a Londres, donde es recibido en la corte del rey Arturo. Cuando muere el padre de Florete, Florián se convierte en emperador de Constantinopla y vive durante varios años con Florete en Palermo; al final de su vida es guiado por un ciervo blanco a Montgibel, donde Florete se reunirá con él.

Textos: FF.

Frole. Tribuno o general romano, primo de Poncio Antonio. Tiene a su cargo la Galia, y Arturo lo asedia en París. Frole propone a Arturo la celebración de un combate singular que decida la suerte de los dos ejércitos en una isla cercana de la ciudad; en el combate, Frole resulta muerto y en consecuencia Arturo obtiene la rendición de París y de toda la Galia. En otros textos, Frole es un hombre alemán, hijo menor de Ariohán, que detenta el trono de la Galia y que es asimismo vencido y muerto por Arturo en combate singular en una isla cerca de París.

Textos: Ag, Brut, DP, FL, GC, Mort, TrPr, VMCont, HRB, Lay, AM, KAD, DSG, Mer, AA.

Fuente Estéril. Situada en Leonís (TrPr), se llama así porque beber de ella convierte en estéril a cualquier mujer, tema frecuente en el folclore. Según reza una inscripción que se encuentra junto a la fuente, es en este lugar donde se reunirán los tres buenos caballeros, Lanzarote, Galaz y Tristán, para hablar de la «Fiera Bestia», tema que no reaparecerá en el resto

de la obra, de forma que no se aclara el significado de la inscripción.

Textos: TrPr.

Fuente del León. Fuente que recibe este nombre en el *Tristan (en prosa)* porque en ella Cicoriades ve a un león que se sumerge en el agua y sale a continuación absolutamente seco. Será también cerca de esta fuente donde Tristán matará a Archemán y donde el rey Marco acabará con su hermano Pernehán. Tiene lugar en esta fuente un combate entre Lanzarote y Blioberís.

Textos: TrPr.

Fuente de las Maravillas. Fuente situada en la Isla de la Fuente y que posee las mismas características mágicas que la Fuente Peligrosa del *Yvain,* de Chrétien de Troyes. Recibe también este nombre la fuente que en la *Folie Lancelot* causa ultraje a cualquiera que allí se acerque, costumbre que quedará abolida a partir del momento en que Galaz acuda a ella, aunque no se dan explicaciones de este hecho. En *Deus Espees,* Meriadués busca la Fuente de las Maravillas, pues sólo en ella puede curarse la herida abierta de Gaus, si una espada vuelve a cortar la misma cicatriz: cuando desaparezca la sangre de la espada, aparecerá grabado el nombre de Meriadués, momento en que el caballero conocerá su nombre.

Textos: C2E, EPr, FL, TrPr.

Fuente de los Dos Sicomoros. Situada en el límite del Bosque Peligroso y cerca de la Tierra Devastada (*Lancelot* en prosa). La fuente mana por un caño de plata bajo dos sicomoros altos y bien crecidos que se encuentran en un valle, a poca distancia de un castillo fuerte y bien asentado. Sarraz de Logres acude a ella para combatir con Belyás el Negro, caballero del que se ha dicho en la corte del rey que había derribado a Galván, a Yvaín, al duque de Clarence y a Osenaín el Atrevido. Sarraz será vencido, pero Lanzarote, que también había acudido al lugar, siguiendo a Sarraz, combatirá con Belyás y con otros doce caballeros que se enfrentarán a él, derrotándolos a todos.

Texto: Ag.

Fuente Peligrosa. La Fuente Peligrosa constituye el núcleo de uno de los episodios fundamentales de *Yvain,* de Chrétien

de Troyes. Ya Wace en el *Roman de Rou* habla de esta fuente y le atribuye hechos maravillosos ocurridos en el pasado, con lo que parece evidente la existencia de una tradición en torno a las propiedades mágicas de la Fuente Peligrosa, citada entre las maravillas de Bretaña en *Image du monde*, de Gossouin de Metz. La primera descripción de la fuente y la aventura que ella promueve en la novela de Chrétien aparece en el relato de Calogrenant, con la descripción que a este personaje le hace el guardián de los bueyes al que ha encontrado en el bosque. El agua de la misma hierve, aunque está más fría que el hielo, el árbol más bello del mundo le hace sombra y hay un recipiente de hierro atado al árbol, con una larga cadena; al lado de la fuente hay también un pilón y una capilla. La segunda descripción aparece en boca de Calogrenant, y en ella algunos elementos han cambiado o se han matizado: el árbol más bello se ha convertido en un hermoso pino; el recipiente ya no será de hierro, sino de oro fino, y el pilón será una esmeralda vaciada y sostenida por cuatro rubíes. Cuando el caballero llega a la fuente y vacía el agua del recipiente en el pilón, se desencadena una tremenda tormenta y, a continuación aparece un caballero muy grande con el que deberá luchar. La fuente reaparece en el relato cuando Yvaín se dirige al lugar, dispuesto a vengar a Calogrenant, que había sido vencido por el caballero de la fuente. En este caso la descripción de la fuente y los fenómenos que en ella ocurren se reducen a dos versos. Yvaín vencerá al caballero de la fuente y se convertirá así en dueño y señor de las tierras y del castillo a los que la fuente protegía. La Fuente Peligrosa es conocida también como Fuente del Pino.

Textos: RR, Yv.

Bibl.: Baumgartner, E., «La fontaine au pin», en Dufournet, J., *Approches d'un chef-d'oeuvre*. Paris, 1988, pp. 31-46; Chênerie, M. L., «Le motif de la fontaine dans les romans arthuriens en vers des XIIe. et XIIIe. siècles», en *Mélanges Ch. Foulon*, I, Rennes, 1980, pp. 99-104; Cirlot, V., «L'aventura de la font. A propòsit d'un mite celta», en *Quaderns Crema*, 7, 1983, pp. 33-47.

G

Galaad. Hijo menor de José de Arimatea y de su mujer Elyap; hermano de Josefés. Nacido en el Castillo de Galefort. Rey de Hoselice, que después se llamará Gales en su honor. Casado con la hija del rey de las Islas Lejanas; padre de Lienor, directo antepasado de Urién e Yvaín. Funda la abadía del Santo Cementerio, en el reino de Baudemagus, a instancias de Symeu, cuya tumba había encontrado, descubriendo el cadáver que yacía en medio de llamas. Galaad se hace enterrar en el mismo lugar: la losa de su tumba tenía unas letras que decían que el que la levantara sacaría a todos los prisioneros del Reino sin Retorno. Su cuerpo yacía con las armas tan brillantes como cuando las hicieron; la espada, desenvainada, parecía tener sangre fresca; el escudo era de oro con una cruz roja. El olor que salía de dentro era agradable y suave, como pudo comprobar Lanzarote al abrirla. Después de que Lanzarote levantara la losa, los restos del caballero fueron llevados a enterrar a Gales. En honor de este personaje, Lanzarote recibe, como nombre de bautismo, el de Galaad. Del mismo modo que Josefés es el hijo soltero de José de Arimatea, entregado a la religión, guardián del Grial, Galaad parece tener encomendada la perpetuación del linaje escogido, del que surgirán los caballeros más destacados del mundo artúrico.

Textos: Char, Char A, EstSG, Gal, Grim, Josep Abarimatia, LA, QSG, PM, Perceforest (1528), Queste De Sancto Joseph ab Arimatea, HG.

Bibl.: Bruce, J. D., «Galahad, Nascien and some Other Names in the Grail Romance» en *Modern Language Notes*, 33 (1918), pp. 129-34, y *The Evolution of Arthurian Romance from the Beginnings down to the year 1300*, 2 vols. 2.ª ed. con un suplemento por A. Hilka, Göttingen, 1928 (reimpr., Gloucester, Mass., 1958), I, p. 392, n.º 39; Heinzehel, R., *Über die französischen Gralromans*, 1981, III. Abhandlung, pp. 134-5.

Galahot. Señor de las Islas Lejanas. Hijo de Brunor y de la Bella Jayana; hermano de la doncella Delice; primo del Rey de los Cien Caballeros; amigo de la Dama de Malohaut, viuda de Danaín. Es un personaje tan netamente individualizado que se le puede considerar, con razón, una de las figuras más logradas de cuantas aparecen en los relatos artúricos. Galahot procede de las Islas Lejanas, que algunos autores (especialmente E. Brugger) identifican con las Hébridas, que estaban ocupadas por los Vikingos. Esto y el hecho de que Galahot se caracteriza por su extraordinaria fuerza, su elevada estatura (medio pie más grande que cualquier caballero de la corte de Arturo) y su notable espíritu conquistador de otras tierras, que le llevará a invadir Logres, hacen pensar que representa a un vikingo. La invasión de Logres provoca el inevitable enfrentamiento entre Galahot y el rey Arturo; en el transcurso del mismo conoce a Lanzarote, lo ve luchar y queda profundamente admirado por su valor y sus bellos hechos de armas. Esa admiración es un sentimiento tan fuerte que a partir del momento mismo, Galahot se convierte en devoto y fiel amigo de Lanzarote y, por amor a él, abandona su intento de conquista del reino de Logres, rinde homenaje a Arturo, haciéndose su vasallo y se convierte en caballero de la Mesa Redonda. Su amistad incondicional a Lanzarote es el rasgo más sobresaliente de este personaje. Todos sus actos van a estar marcados, de una forma u otra, por ese sentimiento. Así, se convierte en el mensajero e intermediario entre Lanzarote y Ginebra al descubrir el sufrimiento de su amigo, que no puede tener a la reina. Será Galahot quien prepare la primera cita entre ambos, en la que Ginebra, tomando la iniciativa, besa a Lanzarote por primera vez (pasaje recordado por Dante en la *Divina Comedia*). Y gracias a Galahot, también, consuma en el lecho su pasión con Ginebra. Más adelante, una serie de pesadillas comienzan a angustiarle. Los sabios clérigos consultados se las interpretan,

advirtiéndole que los sueños no le presagian nada bueno: a Galahot le quedan cuatro años de vida; durante ese tiempo se va sumiendo en una aguda melancolía, acentuada por la falsa noticia de la muerte de Lanzarote. Finalmente, esa melancolía hace que Galahot deje de comer y muera, a causa de una enfermedad producida por una herida que no acaba de cicatrizar. Cuando Lanzarote descubre su tumba en Gorre, logra tras dura batalla que lleven el cuerpo a la Alegre Guardia y que allí lo entierren en medio de las mayores honras; y el mismo Lanzarote será enterrado junto a su amigo. Los restos de los dos caballeros serán destruidos por el rey Marco.

Textos: Ag, Char, Char A, CRP, Gal, LA, GC, Mort, DSG, PM, PVMA, SM(H), TrPr, VMCont, DSG, Mal, AM, LL, Divina Commedia, Decamerone, etc.

Bibl.: Frappier, J., «Le personnage de Galehaut dans le *Lancelot en prose*», en *Romance Philology*, 17, 1963-64, pp. 535-554.

Galahot el Bruno. Dos personajes, tío y sobrino, llevan este nombre, aunque posiblemente el segundo es el más famoso de los dos. Es hijo de Héctor el Bruno o de Mailhot. Es amigo de Guirón el Cortés, aunque éste es mucho más joven que él, y lo arma caballero. Ha estado enamorado de la Dama de Nohaut (también pretendida por Guirón, a pesar de la edad que separa a los dos caballeros) y de la Dama de Malohaut, viuda de Danaín. Asiste a un torneo convocado por Diocenar y se enamora de la esposa de éste, pero la dama lo rechaza. Después, Diocenar lo encuentra herido en el bosque, y lo lleva a su casa para que su mujer se encargue de curarlo. El amor entre ambos es inevitable y cada vez más fuerte, hasta que Diocenar comienza a sospechar que está siendo burlado y manda que encarcelen a Galahot. La Dama lo libera, pero Diocenar la encierra en el lugar del prisionero. Galahot la rescata y se la lleva consigo, provocando de este modo la rápida muerte del marido celoso. A partir de ese momento, la pareja vive junta y tendrán un hijo que se llamará Febus. Muere joven, víctima de una venganza, por haber matado en combate al sobrino de un caballero llamado Armond.

Textos: CRP, GC, PM, TrPr, TrL.

Galantín el Alegre → **Galés (el Alegre).**

Galaz. 1. Personaje al que también se suele aludir como El Buen Caballero. Hijo de Lanzarote del Lago y de Amite; con-

cebido gracias a un engaño. En en castillo del rey Pelés, llamado el Rey Pescador, Brisane le da un bebedizo y lo lleva junto a la hija de su huésped, con la cual yace Lanzarote, convencido, por efectos de la droga, de que se trata de la reina Ginebra. Esa noche, Galaz es concebido, de acuerdo con las profecías existentes. En su persona reúne los tres linajes asociados al Grial: el de José de Arimatea por su madre (línea del Rey Pescador), el del Rey David y Salomón por su abuela paterna, Elaine, y el de Nascién por su abuelo paterno, Ban de Benoic. Galaz pasa la infancia al lado de Amite; a los diez años lo lleva su padre a un monasterio, en el que permanecerá hasta que tenga edad para ser investido con la orden de caballería, que le será entregada precisamente por Lanzarote. Tras esto, Galaz comparece ante la corte del rey Arturo, en un día de Pentecostés. Toda una serie de signos y acontecimientos maravillosos que acompañan su venida ponen de manifiesto que él es el esperado por todos, el caballero escogido, nuevo mesías, predestinado para cumplir la aventura del Grial, del que las profecías hablaban desde tiempos de José de Arimatea. En efecto, Galaz es reconocido por todos como el héroe escogido para el Grial, después de superar las pruebas del Asiento Peligroso y de la Espada de Escalón. Su llegada a la corte marca el principio de la Búsqueda en la que todos los caballeros artúricos tomarán parte, si bien sólo Galaz, Boores y Perceval conseguirán llegar al final. Tras muchas aventuras, los tres caballeros se reúnen, siguiendo el itinerario predestinado, en una nave maravillosa que había sido construida dos mil años antes por Salomón, exclusivamente para esperar a Galaz, el último descendiente del linaje del Grial. Así embarcados, llegan al castillo de Corbenic, donde son recibidos por el rey Pelés. Asisten a una misa solemne, oficiada por Josefés, que desciende del cielo, y en la cual están presentes el Grial y la lanza que mana sangre por la punta. En el transcurso de dicha misa tiene lugar la transubstanciación de la hostia. Cristo crucificado sale del Vaso y administra el sacramento de la Comunión a Galaz y a sus compañeros. Después, con la sangre de la lanza, Galaz cura las heridas del Rey Tullido y, de nuevo, se embarca en la nave de Salomón, llevándose consigo los dos objetos sagrados. Finalmente, los tres compañeros llegan a la ciudad de Sarraz, imagen terrenal de la Jerusalén Celeste. Allí, Galaz es hecho rey, pero al poco tiempo muere, después de haber visto abiertamente, cara a cara y en éxtasis, los últimos misterios del

Grial, que estaban únicamente reservados para él. Al instante, una mano que surge del cielo se lleva el Grial y la lanza, de los que nadie volverá a tener noticia alguna.

Galaz responde al modelo del Caballero Celeste que ya había sido presentado por San Bernardo de Claraval, hacia 1136, en su sermón *De Laude Novae Militiae*, en honor de la recién fundada orden militar de los Templarios de Jerusalén. El Caballero Celeste es un tipo de guerrero medio monje y medio soldado, protegido por la doble armadura del hierro y de la fe, objeto de una elección divina, casto y moralmente perfecto. Galaz, que aparece en todo momento como un personaje de una sola pieza, sin vacilaciones ni debilidades, atento sólo al cumplimiento de un destino que le viene impuesto desde arriba, se adapta perfectamente a ese modelo. Su belleza física y su valor son tan evidentes como su perfección moral. Además, permanece virgen toda su vida, compensando así el carácter fundamentalmente impuro de su origen.

Textos: Ag, CRP, EPr, EstSG, FL, Gal, GC, Grim, LA, Mort, Baladro, PVMA, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, DSG (cast. y port.), AM, HG.

Bibl.: Lot-Borodine, M., «Les deux conquérants du Graal: Perceval et Galaad», *Romania*, 47 (1921), pp. 72-97, y «Christ-Chevalier: Galaad» en *De l'amour profane à l'amour sacré: Études de psychologie sentimentale au Moyen Age*, Paris, Nizet, 1961; Pauphilet, A., *Études sur la Queste del Saint Grial atribuée à Gautier Map*, Paris, 1921, p. 135. Véase además Reiss, E., Reiss, L. H. y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 237-250.

Galaz. 2 → **Lanzarote del Lago.**

Galegantín el Galés. Caballero de la Mesa Redonda. De joven, ayuda a Arturo contra los Sajones. Luego, frecuenta con asiduidad la corte del rey, en la que se encuentra cuando la reina Ginebra presenta a Enide. Participa en la primera búsqueda que organiza Galván para encontrar a Lanzarote: en ella, Galván y sus acompañantes caen en una emboscada que les tiende un falso guía. Galegantín es herido al oponer resistencia, y sus esfuerzos son vanos, pues no consigue impedir ser apresado junto con los demás compañeros. Aun atado sigue resistiendo, empuja al traidor a la hoguera y es malherido y encerrado en una mazmorra. Los malos tratos recibidos, la falta de comida y la dureza de su prisión lo ponen en peligro de muerte: un ermitaño le lleva la comunión, y gracias al santo hom-

bre, Lanzarote conocerá sus penalidades y las de los demás compañeros, y no tardará en liberarlos. Más tarde, Galegantín, ya restablecido, sale de Carduel como uno más de los cuarenta caballeros escogidos por Galván para la segunda búsqueda de Lanzarote, y fracasará en sus propósitos. Forma parte también del grupo que sale tras Lanzarote por tercera vez. Se enfrenta con la aventura de la «Imagen Horrible» en la que fracasa, como la mayor parte de los caballeros, y participa en la búsqueda del Grial. Finalmente, combate al lado de Arturo en la batalla de Salesbieres, en la que lucha cuerpo a cuerpo contra Mordret, que lo vence y le corta la cabeza. (Véase también **Galeguinán.**)

Textos: Erec, CP 1, CP M, Claris, Ag, Gal, LA, Mort, TrPr, Mer, LL.

Galeguinán. Caballero de Arturo. Galeguinán nació probablemente de alguna relación adúltera de Urién, ya que se dice que es hermano bastardo de Yvain. Es originario de las Islas Lejanas, el reino de Galahot; sin embargo, en el enfrentamiento de Arturo con Galahot, Galeguinán figura entre los combatientes del bando de Arturo; combate contra Estorel el Pobre, compañero de Galahot: los dos caballeros caen aturdidos y son ayudados por sus hombres, pero la inferioridad numérica de la gente de Galeguinán tiene como consecuencia la derrota y apresamiento de este caballero y de los suyos, que no tardarán en ser liberados por los aliados de Arturo. Aunque no es seguro que se trate del mismo personaje, hay un Galeguinán que acomete la aventura de la «Imagen Horrible» y fracasa en ella, como tantos otros. Es posible que los textos ingleses confundan a Galeguinán con Galegantín, pues éste aparece como senescal de Galahot, cargo que podría corresponder mejor a Galeguinán. (Véase también **Galegantín.**)

Textos: Gal, LA, VMCont, Mer.

Gales. El país de Gales, región históricamente habitada por los cimrios, se identifica con el actual territorio sudoccidental de Gran Bretaña, y es uno de los lugares más importantes dentro del mundo artúrico. De allí proceden relevantes personajes de este universo literario: Perceval, Galegantín, Durmart, la mujer serpiente del *Bel Inconnu*, etc. Por otra parte, ciertos lugares de indudable significado se suelen situar también en Gales: la Blanca Floresta, Camelot y, sobre todo, Carduel, enclave habitual de la corte de Arturo. Según la *Vulgata*, el nombre original de Gales era Hoselice, aunque otros textos lo de-

nominan Cleocide; en honor de Galaad, hijo de José de Arimatea y primer rey cristiano de Hoselice, aquella tierra recibió el nombre de Gales.

Textos: *passim*.

Galés. Hay al menos dos caballeros con este nombre; uno de ellos recibe el apelativo de «el Alegre», y el otro, de «el Calvo»; de hecho, podría tratarse de un mismo personaje, aunque los problemas de identificación son complejos, pues Galés el Alegre también podría identificarse con Galantín el Alegre, a la vez que Galés el Calvo se confunde frecuentemente con Galesconde. Galantín el Alegre acompaña a Galván a la Dolorosa Guardia en busca de Lanzarote y es mencionado entre los cuarenta elegidos por el sobrino de Arturo para emprender la segunda búsqueda de Lanzarote. Entre los cuarenta está también Galés el Calvo, con lo cual, si se acepta la equivalencia de Galés el Alegre y Galantín, se anula la posibilidad de identificar a los dos Galés. En cualquier caso, la importancia de Galés el Calvo es mayor que la de Galés el Alegre, ya que aparece en las tres búsquedas de Lanzarote, y su presencia en la corte del rey Arturo es constante: Galés el Calvo había luchado junto al rey contra los Sajones, y estaba en la asamblea en la que Erec presentó a Enide, cuando la reina Ginebra recibió a la joven doncella con los mayores honores. En una ocasión se cita a Galés el Calvo como padre de Perceval y marido de Philosofine, aunque podría tratarse de una reconstrucción genealógica errónea, apoyada en el sobrenombre de Perceval, que es «el Galés», y justificada por la relativa fama del personaje. Galés el Calvo es considerado mariscal y su principal aventura individual consiste en vengar a un caballero asesinado, cuya dama llevará su cabeza colgando del arzón de la silla hasta que encuentre a quien acabe con el asesino; Galés el Calvo hará justicia, poniendo fin al macabro porte de la dama.

Textos: BI, Erec, CP 1, CP GM, C2E, DG, Hunb, Rig, FF, Claris, LA, VMCont, AM, Mer.

Galescalaín. Hijo de Arguel, rey de Escavalón; hermano de Dodinel el Salvaje, primo de Galván y sobrino del rey Arturo; es duque de Clarence, título por el que se le nombra en numerosas ocasiones. Como gran parte de los caballeros de la Mesa Redonda, de joven destaca por su valor frente a los Sajones y por ayudar a Aglován contra el ejército de Agripa. A

pesar de ser un caballero de corta estatura, Galescalaín es fuerte y está bien proporcionado. Presencia el rapto de Galván por parte de Caradoc el Grande, y con Lanzarote, Yvaín y Urién decide ir en busca del sobrino del rey Arturo sin decírselo a nadie más. En su búsqueda llega a la Blanca Torre, donde es acogido por una dama, prima suya, que, al enterarse de la aventura que Galescalaín ha emprendido, le cede uno de sus vasallos para que le sirva de guía hasta la Dolorosa Torre, castillo perteneciente a Caradoc el Grande, en el que está prisionero Galván. Sin embargo, cuando parte de la Blanca Torre, otra doncella le hace abandonar su camino y lo lleva a un castillo en el que Galescalaín tiene que combatir contra cuatro villanos: al vencerlos, quedan libres de su yugo los habitantes del lugar. La misma doncella lo conduce luego a un monasterio en el que hay una puerta que el Duque de Clarence tiene que abrir: sólo lo conseguirá el caballero elegido que debe poner fin al rapto de Galván. Galescalaín fracasa en su intento, pero a pesar de ello continúa su empresa, y cae preso en el Valle de los Falsos Enamorados y, más tarde, en la Colina Prohibida. En ambos casos lo libera Lanzarote. Finalmente, Belyás el Negro lo derriba en la Fuente de los Sicomoros, poniendo fin a su búsqueda, y de nuevo lo salva el mismo Lanzarote.

Textos: GC, LA, PM, VMCont, TrPr, Lancelot (prosa), AM.

Galesconde. Caballero de Arturo, que como otros tantos no realiza hazañas individuales sobresalientes. Siempre aparece como miembro del séquito real, y como tal participa en aventuras colectivas. Combate contra los Sajones en su juventud, apoya a Aglován en su guerra contra Agripa y fracasa en la aventura de la «Imagen Horrible». Cuando en la corte se recibe la noticia de que la Dolorosa Guardia ha sido conquistada, Galesconde es elegido por el rey como uno de los diez caballeros que, al mando de Galván, irán en busca de Lanzarote. Los textos ingleses lo confunden a veces con Galés el Calvo.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM.

Galoaín. Conde felón que se enamora de Enide e intenta tenerla a la fuerza, ya que la hermosa dama ha rechazado todas sus propuestas. Con astucia, Enide logra evitar la inmediata muerte de su marido Erec y el conde, sintiéndose burlado, se lanza tras la pareja, combate y es derrotado; tras reconocer la villanía de su comportamiento, los deja marchar. El mismo

caballero es mencionado entre los participantes en el torneo de Valedon. Galoaín es un personaje que destaca por su desmesurado orgullo, por su falta de cortesía en el trato con Enide y por su temperamento jactancioso; hay que observar que el motivo de la vanidad se asocia normalmente al personaje de Galván: es posible que Chrétien de Troyes, autor del relato de Erec y Enide, no reconociera al sobrino del rey Arturo en la figura del conde vanidoso y lo convirtió en dos personajes distintos.

Textos: BI, Erec.

Bibl.: Loomis, *Arth. Tradition*, pp. 133-138.

Galván. El personaje de Galván aparece ya representado en la escena del rapto de Ginebra de la famosa arquivolta de la catedral de Módena (h. 1106), con el nombre de Galvaginus; es probable que tal nombre proceda del galés Gwalliadvwyn, que significa «Cabello Brillante». Galván es el sobrino predilecto del rey Arturo, nacido de los amores ilícitos de Lot y la hermana del rey (llamada Morcadés según unos textos y Anna, según otros). Según la tradición, después de nacer, Galván fue abandonado en una cesta en el mar, de donde lo rescató un pescador. Más tarde, tras ser educado en Roma por el Papa o el Emperador, ganó fama como caballero participando en numerosos torneos antes de entrar a formar parte de la corte de su tío. Esta tradición se asocia también a Mordret, hermano bastardo de Galván, según algunos textos. Del mismo modo, en ciertas versiones, Morcadés aparece como la esposa de Lot y, de hecho, hijos de ambos son Gueheriet, Agravaín y Guerrehet, que son, pues, hermanos de Galván y compañeros suyos en la Mesa Redonda. Galván es el modelo del caballero cortés en la narrativa artúrica, desde el primer momento. Su presencia en los relatos suele ser más simbólica que activa, al menos antes de *Perceval*. Junto con Arturo, Ginebra y Keu es uno de los personajes que configuran la corte, sin duda porque era considerado el heredero del trono. Los valores corteses encarnados por Galván contrastan con las actitudes desmesuradas y orgullosas de Keu: ambos personajes son los polos opuestos que equilibran la corte. Galván destaca, además, por su gran fuerza física y por el valor que muestra en los combates; pero tiene también una gran carga de frivolidad, expresada sobre todo en su incapacidad para la trascendencia (persigue siempre glorias terrenas) y en su debilidad ante los atractivos

femeninos, que le lleva a ser muy voluble en materia amorosa. En efecto, Galván es incapaz de permanecer fiel a una sola mujer y, en cambio, se siente empujado a dejarse llevar por las aventuras pasajeras y los idilios casuales. Otros rasgos distinguen al sobrino del rey: la tendencia que tiene a revelar su nombre y el hecho extraordinario de que su fuerza física aumenta al mediodía, como don divino que recibió poco después de nacer, con lo que Galván quedaría caracterizado como un héroe solar. Desde el punto de vista literario, la figura de Galván adquiere importancia después de *Perceval:* en esta obra, Chrétien desdobla la acción y establece un paralelismo entre la búsqueda de Perceval, que va tras el Grial, y la de Galván, que va tras la lanza sangrante (aunque después se olvide de ello y se pierda en otras aventuras que le salen al paso). Los autores de otros textos en verso recurren frecuentemente al co-protagonismo de Galván, deshaciendo así el modelo narrativo tripartito creado por Chrétien: desaparece la noción de crisis vital de los caballeros, ya que Galván es un héroe maduro, realizado, para quien carece de sentido la búsqueda de aventuras como camino de perfección. Se elimina así la concepción de la novela como historia de iniciación caballeresca. En las novelas en prosa, la figura de Galván pierde importancia, desplazado por Lanzarote, a la vez que su fuerza física disminuye tras la guerra contra Galahot. Su carácter de caballero absolutamente atado a los ideales terrenales le arrebata toda posibilidad de triunfo en la aventura del Grial. Galván emprende la búsqueda, como todos los caballeros de la corte, pero se sumirá en la más absoluta desorientación y, ni siquiera, se habrá acercado al verdadero camino cuando regrese a la corte, hecho por el que apenas encuentra aventuras a su paso. El deseo ciego de vengar la muerte de su hermano Gueheriet, víctima de Lanzarote, le llevará a su propia destrucción: morirá a causa de una herida mal curada que le había hecho Lanzarote en la cabeza y que se le vuelve a abrir durante la guerra contra los romanos. En la tradición inglesa anterior a Malory, Galván desempeña un papel de primera fila, concebido como un héroe netamente británico. Malory, sin embargo, trata al personaje retomando la actitud irónica de la tradición francesa.

Textos: Galván es protagonista en las siguientes obras: Msf, C Esp, VR, AP, Hunb, GGK, GCC, TG, AKA, GG, JG, MG, WG, YG, Walewain, Diu Krône.

Bibl.: Bogdanow, F., «The Character of Gauvain in the Thirteenth

Century Prose Romances», en *Medium Aevum*, 27 (1956), pp. 154-161; K. Busby, *Gauvain in Old French Literature*, Amsterdam, 1980; Delbouille, M., «Des origines du personnage et du nom de Gauvain», en *Mélanges de linguistique française... offerts à Paul Imbs*, Strasbourg, 1973, pp. 549-559; Weston, J., *The Legend of Sir Gawain*, London, 1897; Whiting, B. J., «Gawain: His Reputation, his Courtesy and his Appearence in Chaucer's Squire's Tale» en *Medieval Studies*, 9, 1947, pp. 189-234. Véase también Reiss, E.; Reiss, L. H. y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. IX.

Ganor de Galefort. Su lugar de origen es Galilea y empezó siendo vaquero, pero luego fue ascendiendo en la escala social hasta llegar a ser duque y señor del Castillo de Galefort. Este personaje está muy relacionado con José de Arimatea y, sobre todo, con Josefés, cuya influencia es decisiva: lo convierte al Cristianismo junto con gran parte de su pueblo, aunque los textos ingleses atribuyen la conversión a Celedonio. El Castillo de Galefort pasa a ser una especie de centro y refugio de la fe cristiana, desde el que el mensaje de José y Josefés se difundirá por toda Bretaña. Brugger establece paralelismos entre Ganor de Galefort y un rey escocés llamado Conall, que vivió en el siglo VI. De la misma manera que Ganor ofrece su hospitalidad a José y Josefés, Conall se la ofreció a San Columbano, cuando éste llevaba a cabo su misión evangelizadora en Escocia. Por otra parte, Ganor, que, al contrario de muchos otros conversos, no renuncia a su nombre después de adoptar la fe cristiana, es vasallo de Crudel y Canfer y, entre sus parientes, están Clamadán y Noiron. Su castillo se halla en la región de Northumberland.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Bibl.: Brugger, E., «L'Enserrement Merlin. Studien zur Merlinsage», en *Zeitschrift für französische Sprache und Litteratur*, 29 (1906), pp. 56-140, especialmente, pp. 102-3.

Garfín. Hijo mayor de Zifar y de Grima; hermano de Roboán. Siendo niño es separado de sus padres por una leona; unos burgueses lo recogen y lo crían con Roboán, hasta que es enviado al rey de Mentón para que lo arme caballero. Allí se encuentra con su madre. Acusado por dormir con ella, es conducido ante el rey Zifar, que lo reconoce y lo inviste caballero. A partir de este momento, Garfín entra a su servicio; con Roboán, dirige las huestes contra el conde Nasón, al que

apresa en combate singular. Posteriormente, Zifar declara su legitimidad y es recibido por todos como heredero.

Texto: LCZ.

Bibl.: Burke, J. F., *History and Vision: The Figural Structure of the LCZ*. London, 1972.

Garlot. Reino de Neutre y de Urién, situado entre Salesbieres y Clarence.

Textos: DP, GC, LA, SM(H), VMCont, TrPr, AM, Mer.

Gasta Floresta → Bosque Devastado.

Gaudín de la Montaña. Caballero de Arturo. Se le conoce por dos sobrenombres diferentes: «de la Montaña» y «el Bruno». Está presente en el torneo de Tenebroc, en *Erec et Enide*, donde justa con Galván y es vencido. Ésta no es la única vez que Gaudín y el sobrino de Arturo se encuentran. Si, en *Erec et Enide*, Galván lo derrota en combate, en *Mervelles Rigomer*, le devuelve la libertad, al igual que a otros muchos caballeros que se hallaban atrapados por los encantamientos de ese reino. Su principal aventura individual es narrada también en *Mervelles Rigomer:* su combate contra cuatro gigantes, que tienen retenida a una doncella. Gaudín vence a sus contrincantes y rescata a la muchacha.

Textos: Erec, Rig, CP 1.

Gaudín del Valle Espantoso. Este caballero tiene una presencia importante en *Livre d'Artus*. Es sobrino o primo de Aguisant, a quien ayuda a luchar contra los Sajones en Clarence y Vanbieres. En principio, no pertenece a la comunidad de caballeros de la Mesa Redonda, pero entra al servicio de Arturo después de ser vencido por Galván en combate singular. El sobrino de Arturo lucha contra él para defender a Lore, a quien Gaudín asedia y hace la guerra, porque ella se niega a ser su esposa. Al igual que otros muchos caballeros, intenta acabar con la costumbre de la «Imagen Horrible», pero no lo consigue. Asimismo, lucha contra Agripa para defender la casa de la madre de Aglován.

Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Gaula. Gaula es el reino de diversos personajes de la narrativa artúrica, entre los que destacan Claudás y Boores. También se encuentra entre las posesiones de Arturo, o los domi-

nios que de él dependen. Al parecer, en Gaula nació Lanzarote, y ese título recibe el personaje habitualmente. Aunque en todos estos casos Gaula se cita como reino, no es raro encontrar referencias al lugar como si se tratara de una Marca. A veces, Gaula resulta sinónimo de Galia, siendo por tanto identificable con la Francia romana. En la literatura hispánica, el reino, la Marca o el país de Gaula es famoso por ser el lugar de origen de Amadís.

Textos: Ag, Amadís, PrCl, CRP, Char, GC, LA, Mort, PVMA, DSG, PM, QSG, SM(H), VMCont, TrPr, AM, Mer, Mal.

Gaunes. Reino de Boores, tío de Lanzarote, y de sus hijos Boores y Lionel. Otros personajes también son originarios de este lugar: así, Blanor, Blioberís, Néstor, Farién, etc. Según la Vulgata, Gaunes está situado en la Pequeña Bretaña, cerca de Benoic, el reino de Ban, y todo ello en la Marca de Gaula. Algunos autores, entre ellos E. Brugger, identifican Gaunes con Vannes, con lo cual se trataría del mismo lugar que Gomoret y Gavoni.

Textos: Ag, CRP, Char, EPr, ESG, FL, FRC, Gal, GC, DSG, LA, CP M, Mort, PVMA, PM, QSG, VMCont, TrPr, AM, Mer, LMA.

Gaus. Hijo del rey de Norval y caballero del rey Arturo. Se encuentra imposibilitado y enfermo por una herida infectada que le causó una espada mágica; sólo podrá curarlo la misma espada que le causó la herida, y de cuya hoja no desaparecen nunca las gotas de sangre. Meriadeuc se encuentra con Gaus y, en la Fuente de las Maravillas, consigue sanar su herida introduciendo en ella la hoja de la espada mágica, que a la vez queda limpia de todo rastro de sangre. En la hoja de la espada, Meriadeuc puede leer grabado su propio nombre. El motivo de un arma blanca que hiere y sana a la vez aparece con cierta frecuencia en la literatura artúrica; de hecho, la historia de Gaus es muy semejante a la del rey Tullido del Castillo del Grial, a quien hirió la lanza que no cesa de manar sangre; también la curación de este rey está condicionada a que algún caballero vuelva a encontrar la lanza y toque con ella su herida.

Texto: C2E.

Giflete. Hijo de Don, natural de Carduel. Hermano de Galentivet y primo de Héctor, por lo que es posible que también le unan lazos de parentesco con Lanzarote. Caballero y servidor de confianza del rey Arturo, es compañero de Galván,

Yvaín, Lucano el Botellero, Keu el Senescal y Saigremor el Desmesurado, en sus quehaceres. Está como prisionero en el Castillo Orgulloso y en la Dolorosa Guardia, a la que había llegado a las órdenes de Galván, buscando a Lanzarote. Se encuentra al lado del rey Arturo en la batalla final de Salesbieres; el día siguiente a la batalla, acompaña al rey, que está gravemente herido, hasta orillas de un lago, donde el rey le ordena que arroje su espada Escalibor. Giflete, que no entiende las motivaciones que tiene Arturo para deshacerse de la valiosa arma, desobedece dos veces, pero la tercera vez se ve obligado a cumplir el mandato del rey y, así, sus ojos contemplan cómo una mano que surge misteriosamente del lago toma la espada y se hunde con ella bajo las aguas. Después, Giflete ve llegar un barco con Morgana a bordo, que recoge a Arturo y se lo lleva. Es la última vez que el rey es visto con vida. Algunos días más tarde, el mismo Giflete encuentra la tumba del monarca en la Capilla Negra. La ruina del mundo artúrico es una realidad. Giflete se hace ermitaño y muere poco tiempo más tarde.

Giflete no actúa como protagonista en ninguna novela conocida de tema artúrico; sin embargo, se suele identificar con Jaufré, hijo de Dovon, héroe de la obra homónima.

Textos: Ag, TrB, BI, Claris, Char, C2E, DG, Erec, PrEE, Esc, FF, Gal, Gl, GC, GYM, Hunb, Cor, LA, CM, Rig, Mort, Msf, Perc, Perchevael, PVMA, CP 1, CP 2, CP GM, QSG, SM(H), VMCont, TrPr, VR, Mal, Baladro, AM, DSG, Mer, Jaufré (?).

Ginebra. 1. Reina. Es la única hija legítima del rey Leodegán de Carmelida, legitimidad que viene avalada, según la *Continuación de Merlín* (Vulgata), por una pequeña marca de nacimiento en forma de corona que tiene la reina, y que la distingue de su hermana bastarda, la Falsa Ginebra, ya que, por lo demás, son exactamente iguales en todo, de tal forma que resulta imposible reconocerlas incluso al propio rey, lo que origina un episodio de equívocos —voluntarios e involuntarios— con suplantaciones y raptos, del que saldrá airosa la auténtica reina tras mucho tiempo. Su nombre está seguramente vinculado al galés «Gwenhwyvar», que significa «blanco fantasma». Es habitual que se aluda a ella simplemente como "la reina", ya que, si por algo es conocida y reconocida, es precisamente por ser esposa de Arturo. Como tal, aparece por primera vez en la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth

(ca. 1135), donde, además, se la identifica con una noble romana, a la que Arturo desposa por su extraordinaria belleza. Geoffrey de Monmouth recoge ya la historia del adulterio de Ginebra. En este primer estadio de la tradición, el amante de la reina es Mordret, el sobrino traidor de Arturo. El triángulo Arturo-Ginebra-Mordret vuelve a aparecer en el *Brut* de Wace (ca. 1155) y en el *Brut* de Layamon (ca. 1200), pero Chrétien de Troyes introduce una modificación fundamental en la historia al sustituir, en el lecho adúltero de la reina, a Mordret por Lanzarote. La tradición del adulterio de Ginebra tomará un nuevo sentido, cuya fortuna será tal, que todo el ciclo de la Vulgata asumirá los amores de Lanzarote y Ginebra como uno de los principales nudos argumentales del relato. Sólo se retomará la figura de Mordret en *Mort Artu*, para justificar el final catastrófico del reino artúrico, y aun así, Mordret aparece como traidor a Arturo, no como amante de la reina, ya que ésta no accede a satisfacer su pasión. Ginebra será, pues, desde Chrétien, la esposa de Arturo y la amante de Lanzarote. Estas dos relaciones constituirán, en gran medida, sus señas de identidad como personaje. Otra de las tradiciones que, de manera constante, se vincula a Ginebra es la de su rapto. En *Chevalier de la Charrette*, Ginebra es raptada por Meleagant, caballero extranjero que se presenta en la corte de Arturo, llevándose a la esposa del rey a su país, Gorre. Para rescatarla, Lanzarote los persigue y se ve forzado a subir en la carreta. El héroe llegará hasta Gorre, tierra sometida a un encantamiento, que él conseguirá deshacer. En Gorre, Lanzarote y Ginebra tienen ocasión de verse e, incluso, de pasar una noche juntos. Tras el combate de Lanzarote y Meleagant, en el que éste resulta derrotado, la reina puede volver a la corte de Arturo. Según Frappier (en Loomis, *ALMA*, pp. 177-79), el rapto de Ginebra reproduce un antiguo mito céltico, con la diferencia de que, si habitualmente es el marido de la mujer raptada el que sale en su busca, aquí es el amante de la dama el que asume esa responsabilidad. Debieron existir muchas versiones diferentes del rapto de Ginebra, anteriores, incluso, a Chrétien, como demuestra el famoso bajorrelieve de la catedral de Módena, donde, hacia 1106, un escultor lombardo esculpió una variante de la historia. También la *Vita Gildae*, de Caradoc de Lancarvan, fechada hacia 1136, recoge esta tradición. En *Lancelot* en prosa, el amor de Lanzarote y Ginebra nace con la ayuda de Galahot de las Islas Lejanas, que les facilita el primer encuentro,

en el que los amantes se dan el primer beso (famoso episodio, a través de cuya lectura Paolo y Francesca desubrieron su propio amor, tal como relata Dante en la *Divina Comedia*). Aunque en *Lancelot propre* el amor de Lanzarote y Ginebra es glorificado, más tarde, en el seno del mismo ciclo de la Vulgata, será censurado. En la *Queste* queda claro que la razón del fracaso estrepitoso de Lanzarote en la búsqueda del Grial se debe a su relación adúltera con Ginebra, una relación que el autor de la *Queste* no duda en calificar de pecaminosa. Asimismo, en *Mort Artu* se hace a la reina responsable indirecta de la ruina del mundo artúrico. El rey, que a estas alturas ya tiene fundadas sospechas acerca de los amores de su esposa y Lanzarote, contempla en el castillo de Morgana unas pinturas hechas por el caballero, en las que está representada toda la historia de la ilícita relación. Tiempo más tarde, en una trampa que tienden los sobrinos del rey a los dos amantes, éstos son sorprendidos y aunque Lanzarote logra escapar, la reina es apresada y condenada a morir en la hoguera: Lanzarote la rescatará, pero en el combate que se origina mueren Agravaín, principal impulsor de la desgracia de la pareja, Gueheriet y Guerreher; éste será el origen de la guerra en la que morirán los mejores caballeros de la Mesa Redonda, incluido el propio Arturo. Ginebra, tras el desastre, acaba sus días, ya desde la *Historia Regum*, en un convento. La pasión de Ginebra y Lanzarote es vivida por sus protagonistas como una culpa. Ginebra está siempre atormentada por el perjuicio que, con su amor, causa a Lanzarote, ya que amar a Ginebra es una traición al rey, que empaña la condición de Lanzarote como «mejor caballero del mundo». Por otra parte, también los celos angustian a la reina. En ocasiones es dura y déspota con su amante, que, en contrapartida, se mantiene fiel a ultranza. La actitud, a veces despiadada, de Ginebra responde seguramente, según Frappier (vid. supra), más a un deseo de mantenerse en su sitio de dama cortés que inspira proeza, que a una calculada y consciente crueldad. Ginebra contrasta vivamente con la otra mujer adúltera de la literatura medieval, Iseo la Rubia. Mientras que ésta vive el adulterio como una fatalidad (la consecuencia de un filtro mágico), Ginebra se entrega al amor extramatrimonial con absoluta libertad y por voluntad propia. Por lo general, los textos no hablan de que Ginebra tuviera hijos. Sólo el autor de *Perlesvaus* la presenta como madre de Lohot, que, en otras partes, aparece como hijo ilegítimo de Arturo. La *Alliterative*

Morte Arthure (1400), por su parte, es el único texto que afirma que Ginebra es la madre de los hijos de Mordret. Aunque Chrétien la retrata bastante favorablemente, otros autores la presentan, más bien, como un personaje seductor y negativo (así María de Francia, en el *Lai de Lanval*). El *Lanzelet* de Ulrich von Zatzikhoven ignora totalmente la relación de Ginebra y Lanzarote.

Textos: *passim*.

Bibl.: Delbouille, M., «Guenievre fut-elle la seule épouse du roi Arthur?» en *Mélanges de linguistique et de philologie romanes offerts à Monsieur Pierre Gardette*, Strasbourg, 1966, pp. 123-24; Loomis, R. S., *Arth. Trad.*, pp. 196-8; P. Di Pasquale Jr., «Malory's Guinevere: Epic Queen, Romance Heroine and Tragic Mistress», *Bucknell Review*, 16 (1968), pp. 88-102; Rémy, P., «Le nom de la reine dans *Jaufré*» en *Recueil de travaux offert à M. Clovis Brunel* (2 vols., Paris, 1955), II, pp. 412-19. Webster, *Guinevere: A study of her Abductions*, Milton, Mass, 1951; Marx, J., *Nouvelles recherches sur la Literature arthurienne*. Paris, 1965, pp. 160-169. Véase además Reiss, E.; Reiss, L. H. y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 49-51.

Ginebra. 2. Hija bastarda del rey Leodegán de Carmelida, fruto de sus relaciones adúlteras con la esposa de Cleodalís, su senescal. Es, por tanto, medio hermana de la reina Ginebra. Según la *Continuación de Merlín* (Vulgata), ambas fueron concebidas la misma noche, nacieron el mismo día y se criaron juntas. Su parecido físico es tan extraordinario, que es imposible distinguirlas, a no ser por una pequeña marca de nacimiento en forma de corona que tiene Ginebra, la reina, y de la cual carece su hermanastra. La Falsa Ginebra es malvada y envidiosa e intenta aprovecharse siempre que puede de su parecido físico con la esposa de Arturo para perjudicarla. Cuando el rey Arturo se casó con Ginebra, la hermanastra de ésta tenía preparada una traición: pretendía secuestrar a la recién desposada y matarla, para ponerse ella en su lugar, como esposa de Arturo. Sin embargo no pudo consumar su plan, porque fue descubierta. Para evitar morir, huyó y permaneció en el exilio, hasta que Bertholai el Viejo, que deseaba vengarse de Arturo por una antigua afrenta, la ayudó a volver y a trazar otro plan para suplantar a la reina. Así, la Falsa Ginebra envía a una de sus doncellas a la corte de Arturo, con unas cartas donde se acusa a la reina de ser una impostora y de haberla suplantado la noche de bodas. Arturo y sus barones deciden celebrar un

juicio para dictaminar a cuál de las dos asiste el derecho. Pero el juicio es un riesgo para la Falsa y, por tanto, se adelanta a los acontecimientos secuestrando a Arturo, que, a partir de ese momento, permanecerá algún tiempo en Carmelida como su prisionero. Mientras dura esta situación, la Falsa Ginebra se acuesta con el rey todas las noches y logra enamorarlo hasta el punto de que éste, ciego de pasión, repudia públicamente a su esposa y hace a Ginebra la Falsa su mujer. Durante dos años, la verdadera Ginebra permanece en el exilio, mientras que la hermana bastarda ocupa su lugar junto a Arturo, al que tiene completamente dominado a base de pócimas mágicas. Finalmente, Ginebra la Falsa contrae una horrible enfermedad, castigo divino, que paraliza su cuerpo y hace que se vaya pudriendo lentamente; se trata de la misma enfermedad que acaba también con Bertholai. En el lecho de muerte confiesan ambos su traición y, así, la auténtica reina Ginebra puede regresar junto a Arturo.

Textos: AO, Gal, GC, PM, VMCont, TrPr, AM, Mer.

Bibl.: Micha, A., «Etudes sur le *Lancelot en prose*. I. Les épisodes du Voyage en Sorelois et de la Fause Guenièvre», en *Romania*, 76 (1955), pp. 334-341; Kennedy, E., «The two Versiones of the False Guinevere Episode in the Old French prose *Lancelot*», en *Romania*, 77 (1956), páginas 94-104.

Giromelant. Vasallo del rey de Escavalón. Hermano o primo de Guiganbresil, al que apoya en todo. Así, en la *Continuación de Merlín* (Vulgata), se pone de su parte cuando Guiganbresil se convierte en enemigo de Arturo, a raíz de la muerte de Amant a manos de Boores. A pesar de ello, en *Livre d'Artus*, lucha a favor de ese rey contra los Sajones, cosa que, por otra parte, también hace su hermano o primo.

Textos: LA, VMCont.

Gladoaín. Caballero de Arturo y Conde de Handitou. Se destaca por su hospitalidad, ya que acoge a Meraugís y a sus compañeros en su residencia. Por ayudar a Lanzarote contra cuatro caballeros que le atacan, Gladoaín es atravesado por una lanza, y así, mortalmente herido, se refugia en el Castillo Pobre, lugar al que llega Galván después de su experiencia fracasada en el castillo del Rey Pescador. Gladoaín avisa al sobrino de Arturo del peligro que todavía corre Lanzarote, y Galván va en su ayuda. Después, él y Lanzarote regresan al Castillo Pobre, donde les informan de que Gladoaín ha muerto. Al día

siguiente, por la mañana, tiene lugar su entierro y, luego, Lanzarote y Galván se van por caminos diferentes. Al poco de cabalgar, Lanzarote se encuentra con el caballero del Escudo Verde, hermano gemelo de Gladoaín, al que va buscando para que acuda a su reino, las Insulas de los Moros, a luchar contra un caballero que, en su ausencia le ha robado un castillo, la Roca de Gladoaín. Puesto que el hermano del Caballero del Verde Escudo ha muerto, Lanzarote, que se siente en deuda con él por haberle ayudado contra sus enemigos, va a las Insulas de los Moros, lucha contra el caballero que ha robado el castillo y la tierra de Gladoaín, y le corta la cabeza. Con ello las posesiones de Gladoaín vuelven a manos de su familia.

Textos: MP, Rig, Perl, CP 2.

Gliglois. Hijo de un noble alemán. Su padre lo envía a la corte del rey Arturo y allí entra al servicio de Galván como escudero. Pronto surge la rivalidad entre ambos, ya que tanto Gliglois como Galván se enamoran de la misma mujer, Belleza, que, a su vez, es doncella de la reina Ginebra. Belleza los rechaza a ambos, aunque secretamente sus deseos se inclinan del lado del joven escudero. Mientras que Galván, confiando en su reputación y en su tradicional éxito con las mujeres, no se esfuerza lo más mínimo en conseguir los favores de Belleza, Gliglois la sirve fiel y pacientemente y soporta sin quejarse todas las humillaciones a que ella le somete constantemente. Al final, Gliglois conseguirá casarse con su amada, no sin antes haber demostrado ampliamente su valor en un torneo, en el que el héroe participa de incógnito. Gliglois obtiene a Belleza, precisamente porque acepta la humillación y el sufrimiento, lo cual ofrece un perfil moral específico al personaje, un perfil basado en la idea de que el servicio desinteresado conduce siempre a una merecida recompensa. Gliglois sería el resultado de una exacerbación de la idea del servicio incondicional a la dama, como uno de los pilares sobre los que se asienta la ética del amor cortés. Por otro lado, la victoria del escudero sobre Galván en un asunto de carácter sentimental representaría una negación de la fama y el «status» como condiciones previas para el éxito en el amor.

Texto: Gl.

Bibl.: Micha, A., «Miscellaneous French Romances in verse» en ALMA, pp. 382-3; id. «Le roman en vers en France au XIIIe siècle», en GRLMA, IV, pp. 398-9.

Gogulor. Caballero del Rey de los Cien Caballeros, en el torneo de Lancien. Es uno de los personajes centrales de una novela artúrica no conservada, editada por Charles H. Livingston, en la revista *Romania* (66, 1940, pp. 85-93), con el título, precisamente, de *Cogulor*. De entre los personajes que aparecen en este breve fragmento, Gogulor es el único al que se alude por su nombre propio, ya que todos los demás son anónimos. El episodio que se narra es bastante frecuente en las novelas artúricas: una doncella es asediada en su castillo por un caballero que quiere hacerla su esposa por la fuerza. Este caballero no es otro que Gogulor. Para defenderla de su opresor, interviene otro caballero, cuyo nombre no se nos dice, que se enfrenta con Gogulor en combate singular. Antes de que el combate termine, el fragmento queda truncado. Gogulor ofrece paralelismos con otros caballeros del universo artúrico, especialmente con Galván, ya que, del mismo modo que sucede con el sobrino de Arturo, la fuerza de Gogulor aumenta al mediodía. Este rasgo no es mencionado en la *Continuación de Perceval*, de Montreuil.

Textos: Gog, CP GM.

Bibl.: Flutre, L. F., «Cogulor, personage des romans bretons», en *Romania*, 66 (1940-1), pp. 530-1.

Gohart. Poderoso rey, llamado del Castillo de la Ballena. Tras la muerte de Calobrutus, tío de Perceval en *Perlesvaus*, Gohart se apodera de la tierra de la viuda, que, sumida en la pobreza, sólo conserva el castillo donde viven ella y sus hijas. Asimismo, Gohart ha hecho prisionero a Calobrus, hijo de Calobrutus encadenándole en una roca. Perceval llega al castillo que había sido de su tío, donde la dama viuda lo acoge con hospitalidad. Le relata la historia de sus desgracias y le habla de la nueva amenaza que se cierne sobre ellas, ya que Gohart desea que una de sus hijas le sea entregada, pues en caso contrario les arrebatará también el castillo. Perceval encuentra a Gohart subido a un árbol, junto con una doncella, la hija del Caballero Enfermo, a la que también ha raptado. Una serpiente está amenazando sus vidas; con el miedo, Gohart pierde la llave de las cadenas de Calobrus, que cae en la garganta de la serpiente. Perceval mata al monstruo y recupera la llave. Después libera a la hija del Caballero Enfermo y hace prisionero a Gohart. Vuelven todos a la roca en la que Calobrus está encadenado; éste, una vez libre, decide que la mejor venganza

es dejar a Gohart en aquel mismo lugar. Así, después de atarlo a la roca, Calobrus arroja la llave al mar y Gohart es abandonado a su suerte. Finalmente, Calobrus recupera su tierra y se queda también con la de Gohart.

Textos: Perl.

Gohort → **Gornemans de Gohort.**

Golistant. Empieza su vida caballeresca como escudero, sirviendo a Segurán, que lo investirá como caballero. Golistant está enamorado de la doncella del Castillo de las Doncellas, pero la muchacha lo rechaza con la consiguiente ira del caballero, que asedia el castillo para lograr someterla por la fuerza. Guirón, que es primo de la doncella asediada, actúa como su campeón y vence a Golistant, que muere poco tiempo después. En *Tristan* (en prosa), Golistant es hijo del gigante Morholt, al cual mata Tristán en uno de sus primeros viajes a Irlanda; por esta razón, Golistant odia al sobrino del rey Marco y desea vengarse de él. Golistant es conocido con el apelativo de «el Fuerte».

Textos: CRP, GC, PM, TrPr.

Gomeret. Reino que podría identificarse con Gaunes y Gavoni, y con Benoic. Se han sugerido como origen oscuro de este topónimo los términos Gwyneed (galés) o Guenet (bretón). También Benoic parece proceder de esa fuente y, de hecho, se podría deducir de algunas alusiones que aparecen en los textos que Benoic y Gomeret son dos nombres que corresponden a un solo reino. Concretamente, en *Erec* (en prosa), el rey de Gomeret asiste a las bodas de Erec y Enide y se le menciona como «Li beau roi de Gomeret» («El bello rey de Gomeret»). En *Erec et Enide*, leemos, en el mismo episodio, que entre los presentes al acto está «Li rois Bans de Gomeret» («El rey Ban de Gomeret»). Ban aparece también como rey de Gomeret en *Perceval* y *Bel Inconnu*, pero, habitualmente, se le conoce como el rey de Benoic. Otros personajes que, en diferentes textos, ostentan el título de «de Gomeret» son Ebrox (*Primera Continuación de Perceval*), los hermanos Helians y Kaz (*Alixandre, Prophéties Merlin, Tristan en prosa*, etc.).

Textos: AO, BI, Erec, PrEE, Perc, CP 1, PM, TrPr.

Gornemans. Caballero pobre, que recibe la denominación «de Goort». Da hospedaje en su castillo a Perceval, después

del combate de éste con el Caballero Bermejo. En el momento de su encuentro con Perceval, es posible que Gornemans estuviera ya retirado de la vida caballeresca activa, como suele ocurrir casi siempre en el caso de estos nobles pobres que aparecen en las novelas artúricas. Al observar la gran ignorancia de Perceval en todo lo relativo a las normas caballerescas, Gornemans decide instruirlo; le enseña a manejar las armas (principalmente la lanza y la espada) y, mediante un acto de simplificado ceremonial, prácticamente exento de elementos religiosos y con total ausencia de personajes eclesiásticos, le confiere la orden de caballería. Después le da una serie de consejos, que son más bien normas de comportamiento, de observancia obligatoria para todo buen caballero: saber otorgar merced a los vencidos, socorrer y aconsejar a los menesterosos, hacer oración regularmente y, sobre todo, huir de toda locuacidad excesiva. Este recelo ante las palabras, que el maestro inculca al discípulo, será posteriormente una de las causas del silencio de Perceval ante el cortejo del Grial. Gornemans es también tío de Blancaflor, la amiga de Perceval. Tuvo cuatro hijos, de los que ve morir a tres, y Perceval se enamora de Liaze, la única que queda con vida. En algunas ocasiones se confunde a Gornemans con el Rey Pescador, al que asedian sus enemigos, que emplean la magia contra él; Perceval acudirá en su socorro.

Textos: Erec, Perc, BI, CP, Rig, Parzival (von Eschenbach), Die Prosaauflösung des Erec.

Bibl.: Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, pp. 360-2.

Gorre. Reino de Baudemagus y conocido en el *Lancelot* de Chrétien de Troyes como «la tierra de la que nadie regresa». La novela se inicia con el rapto de Ginebra, fechoría realizada por Meleagant que la lleva rápidamente al reino de su padre Baudemagus. La persecución del raptor, tanto por parte de Lanzarote como de Galván, implicará superar una serie de dificultades en el camino (vados, puentes, pasos...), algunos de los cuales se encuentran ya en el interior de Gorre, según parece desprenderse del texto. Será, pues, en Gorre donde esté encerrada Ginebra, donde Lanzarote la verá, donde combatirá con el raptor. En Gorre también fracasará Galván, que deberá ser rescatado, a punto de ahogarse, en el Puente Sumergido. En el *Lanzarote en prosa,* Gorre, tierra también del rey Baudemagus, limita con Norgales y está cerrada por una parte por un pro-

fundo río y por pantanos. Por la parte del reino de Gales, la limita el río Tember, ancho, profundo y fangoso. En esta obra se cuenta que ningún caballero de la corte del rey Arturo que entre en Gorre puede salir, hasta que llegue Lanzarote a rescatar a la reina frente a su raptor, y citando aquí el «auténtico» Cuento de la Carreta. Según el texto, se trata de una costumbre instaurada cuando Uterpandragón combatió con el rey Urién, tío de Baudemagus. Mientras duraba la guerra, Urién fue a confesarse al Papa en secreto, pero fue reconocido, apresado y llevado a presencia de Uterpandragón, que le hizo encarcelar, Urién no quiso entregarle su tierra ni ante la posibilidad de la horca, pero su sobrino Baudemagus la entregó para salvarle. Cuando Uterpandragón obtuvo esta tierra la arrasó hasta que quedó poquísima gente. Cuando Urién la reconquistó hizo coronar a su sobrino y le donó Gorre, para ingresar a continuación en una ermita. Baudemagus decidió que repoblaría su tierra con aquellos que la habían destruido: los hombres de Uterpandragón. Todo aquel que llegaba a Gorre desde Bretaña era apresado y obligado a jurar que nunca volvería a salir hasta que algún caballero conquistara por méritos propios las torres que había colocado en dos puentes. Cuando la tierra estuvo repoblada, Baudemagus ordenó destruir estos dos puentes y construir otros dos, absolutamente extraordinarios. Más adelante, Meleagant aparece en la corte de Arturo desafiando a Lanzarote. Al no encontrarle, anuncia en la corte que en Gorre están presos muchos caballeros, damas y doncellas de Arturo. Para liberarlos, propone un trato: el rey debe confiar la reina a algún caballero, él la llevará hasta el bosque y si el caballero en cuestión puede arrebatársela, liberará a todos los prisioneros y se convertirá, junto con su padre, en vasallo de Arturo. El rey admite que deberá reparar esta situación, pero no acepta hacerlo mediante la reina, ya que no ha sido por ella, dice el rey, por la que han sido hechos los prisioneros de Gorre. Pero Keu consigue con artimañas que el rey le otorgue la reina para llevarla tras Meleagant. Cuando Keu y Meleagant se dirigen a una landa para combatir, acompañados por la reina, se encuentran con Lanzarote armado que custodia el camino, pero que no participa en el hecho de armas. En el combate Keu es vencido y Meleagant se lleva a la reina a pesar de los esfuerzos de Lanzarote para evitarlo junto con cien hombres suyos que le esperaban. En su camino hacia Gorre para rescatar a la reina, Lanzarote levantará la losa del Santo Cementerio, losa que sólo

puede levantar el caballero que liberará a los prisioneros de Gorre.

El reino de Gorre ha sido identificado por Brugger como Strathmore en Escocia; Bruce propone una identificación con la península de Gower en el sudeste de Gales, y Lot la considera equivalente a la Isla de Cristal.

Textos: Lanc, Esc, Ag, Char, CharA, Gal, GC, LA, DSG, Mort, PM, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer.

Gorvaín Cadruz. Gran amigo y compañero de Meraugís, Gorvaín es, además, señor de Pantelion y caballero de Arturo, a cuya corte había sido enviado por Galván, que lo derrotó en combate singular. En *Meraugís*, la amistad que le une al protagonista del relato es famosa. Gorvaín y Meraugís participan siempre juntos en todos los torneos y se reparten las ganancias que obtienen. En uno de ellos conocen a Lidoine y ambos se enamoran de ella. Pero el amor que siente uno es muy diferente del que siente el otro. Gorvaín la ama por su belleza y confiesa que aunque fuese la mujer más malvada y traidora de la tierra sería digna de ser amada por su gran hermosura. Meraugís la ama por sus virtudes y afirma que, por muy fea que fuese, él no repararía en ello y la amaría igualmente por su gran bondad y cortesía. Por Lidoine, los dos amigos se enfrentan en combate, un combate que bien podría entenderse no sólo como el enfrentamiento entre dos caballeros, sino también entre dos ideas del amor. La oposición entre estas dos formas de amar encarnadas en ambos personajes presenta claros paralelismos con el tipo de oposiciones en temas de casuística amorosa que es frecuente encontrar en los debates provenzales. En todo caso, la intervención de Lidoine calma las furias de los dos caballeros, que se comprometen a volver a combatir en un día fijado, más adelante. Cuando Lidoine es retenida por Belchís el Bizco, envía a buscar a Gorvaín para que la socorra, puesto que, en ese momento, Lidoine cree que Meraugís ha muerto. La doncella le promete que, si puede liberarla, será suya. Gorvaín organiza la guerra contra Belchís, que se refugia y se hace fuerte en el castillo de Monhaut, donde Gorvaín le pone sitio. Por azar, Meraugís, después de vencer a Ultratemible, va a parar al castillo de Monhaut y, sin darse a conocer, permanece allí, donde se reencuentra con Lidoine. Consigue rescatarla y cuando Gorvaín, que permanecía asediando el castillo, se entera, corre para hacerse fuerte en el reino de Lidoine,

del cual ella, en apurada situación, le había dado el mando. Gorvaín no quiere perder la tierra. Pero, finalmente, Meraugís y Gorvaín se enfrentan en combate singular y vence Meraugís, con lo cual Gorvaín no tiene más remedio que entregarle la doncella, la tierra y cuanto poseía. Meraugís y Lidoine viven juntos en Escavalón, y Gorvaín, reconciliado con su amigo, vuelve a ser el compañero fiel de antaño. Es, también, vencedor del gigante Dolás. El sobrenombre Cadruz no siempre aparece vinculado a Gorvaín. Incluso, en Montreuil, *Continuación*, se nombra a Gorvaín y a Cadruz como dos caballeros diferentes. Parece ser que Gorvaín, como nombre, procede del galés Gwrvan (así se llama un célebre guerrero galés que aparece en Kulhwch y Olwen). En cuanto a Cadruz, su origen es también galés: concretamente derivaría de la raíz *cadr*, que significa «bravo, héroe».

Textos: Esc, Hunb, MP, CP GM.

Gosenaín. Habitualmente se le llama Gosenaín de Estragot. La *Continuación de Merlín* (Vulgata) destaca su parentesco con Lot, el padre de Galván, y su origen noble. Gosenaín participa en destacadas aventuras colectivas, junto con sus compañeros de la Mesa Redonda: las búsquedas de Lanzarote, y de Merlín, en las luchas contra los Sajones, etc. Fracasa en la aventura de la «Imagen Horrible», en la que tantos caballeros prueban suerte con igual mala fortuna que Gosenaín. A pesar de ser compañero y pariente de Galván, se alude a un enfrentamiento entre Gosenaín y el sobrino de Arturo, en presencia del rey. Galván recibe una herida en la cara, pero el enfrentamiento no tiene mayores consecuencias. Gosenaín es, dentro de la narrativa artúrica, un personaje fundamentalmente de grupo.

Textos: Ag, Char, Gal, GC, LA, VMCont, TrPr.

Gosengós. Hijo y heredero de Amant en el reino de Lanvale, según *Suite Merlin* (Vulgata); sin embargo, en *Livre d'Artus*, su reino es Thermandaise. Toma parte en diversas aventuras, pero tal vez lo más interesante de este personaje sea su relación con Ginebra, de la cual estuvo enamorado antes de que la hija de Leodegán se convirtiera en reina de Bretaña. Después de la boda de Ginebra con Arturo, el propio Gosengós entra a formar parte del grupo de caballeros de la Mesa Redonda. Montreuil, *Continuación*, en cambio, cuenta a Gosengós entre los caballeros de Marco.

Textos: LA, CP GM, VMCont, Mer.

Governal. Según *Tristan* (en prosa), Merlín le dio a Governal el cargo de preceptor y ayo de Tristán cuando éste era aún un adolescente. Este detalle no aparece en Béroul, *Tristán*, pero también se alude a esa antigua función de Governal como maestro de armas y tutor del joven héroe. Cuando Tristán ya es un caballero, Governal continúa a su lado, sirviéndole de escudero. Le protege en todo momento, ayuda a sus amores con Iseo, le sirve de mensajero y permanece siempre junto al caballero como el más leal amigo y el compañero más fiel. En los momentos más críticos de la relación entre Tristán e Iseo, Governal está presente. Cuando Iseo es entregada a los leprosos, él y Tristán la rescatan luchando bravamente y luego se internan en el bosque de Morrois, donde pasarán una larga temporada, en la cual Governal se encargará de cazar y vigilar cualquier indicio de la presencia de Marco y sus hombres por los alrededores. En cierta ocasión, mientras los amantes duermen en la cabaña, Governal mata a uno de los caballeros de Marco, enemigo de la pareja, que pasaba por allí cazando un ciervo. Posteriormente, marcha con Tristán a Bretaña, donde el héroe se casa con Iseo la de las Blancas Manos. Le acompaña en los diversos viajes que realiza el sobrino de Marco para ver a Iseo la Rubia. Finalmente, en la batalla en la que Tristán resulta mortalmente herido, Governal pierde la vida. Dada su condición primera como preceptor de Tristán, Béroul alude a él a menudo como «maestro». En *Tristan* (en prosa) se habla de que había matado a su hermano y se había refugiado en Leonís (antes de entrar en contacto con Tristán), reino que más tarde gobernará. También según esta obra, Governal se casa con Brengaín.

Textos: TrB, Fb, GC, TrT, LTr, TrPr, TrL, Tri.

Greu. Caballero de la Mesa Redonda que aparece únicamente vinculado a la aventura de la «Imagen Horrible». Esta aventura es una versión del mito de la Gorgona. Judas colocó a la nefasta criatura en un río de Libia, perteneciente al reino de la Dama Sabia, para que sirviera de linde. La Dama Sabia acude a la corte de Arturo en busca de algún caballero que retire de allí a la mortífera Gorgona. Pero aunque muchos caballeros lo prueban, sólo uno lo consigue, y no al primer intento. Este caballero es precisamente Greu. Poco se sabe acerca de sus orígenes. Se dice simplemente que es hijo de un rey que gobierna en una tierra llamada Alenie. La sobrina de la Dama

Sabia se enamora de él y quiere que Greu la despose, pero el caballero no muestra excesiva inclinación a hacerlo. Su primer fracaso en la aventura de la «Imagen Horrible» dará ocasión a la Dama Sabia de coaccionarlo, para que corresponda al amor de su sobrina. Efectivamente, Greu necesitará de la ayuda de la Dama, que sabe lo que tiene que hacer para retirar al monstro de su asentamiento, y la Dama sólo le da esa información a condición de que se comprometa a casarse con la doncella. Greu no duda en aceptar el trato y así logra superar la aventura en la que tantos otros han fracasado. Finalmente la «Imagen Horrible» es entregada a Merlín, que la arroja al Golfo de Satalia, acabando así con su nefasta influencia sobre el reino de la Dama Sabia. Greu cumple su palabra y se casa con la sobrina. Loomis y Whitehead (vid. *ALMA*, p. 338) sugieren que la aparición de este nuevo caballero artúrico puede estar determinada por la localización geográfica de la aventura. Como hemos dicho, la «Imagen Horrible» está situada en un río de Libia, es decir, hacia el Oriente mediterráneo. Probablemente, el nombre propio Greu no era, en principio, más que una denominación racial dada al caballero: en francés antiguo, «grieu» quiere decir 'griego'; el gentilicio habría sido adoptado, pues, como nombre de persona.

Texto: LA.

Grial. El Grial aparece en la literatura artúrica por afortunada inspiración de Chrétien de Troyes, que en *Perceval* nos relata cómo el protagonista asiste, en el Castillo del Rey Pescador, a una misteriosa procesión, que atraviesa la sala en la que Perceval y su anfitrión están cenando. Un paje, que lleva una lanza sangrante (identificada después con la lanza que atravesó el costado de Crisso en la Cruz), encabeza la comitiva y detrás viene una doncella con «un grial» (Chrétien lo dice exactamente así, «un graal») entre sus manos. El joven Perceval no osa preguntar nada acerca del extraño cortejo, y su silencio resulta nefasto, pues sólo preguntando hubiese podido hacer que el imposibilitado Rey Pescador sanase y que su tierra, yerma y devastada, recobrase la vida y la fertilidad. Perceval pierde el Grial, y, a partir de ahí, todos sus esfuerzos y los de la mayoría de los caballeros artúricos se cifrarán en volver a encontrarlo. El grial de Chrétien, que aparece integrado dentro del acto de la comida, cumpliendo la función que le es propia como pieza de la vajilla (un «graal», del lat. med. «gradale»,

era un plato hondo donde se acostumbraba a servir ricos manjares, en las casas nobles), no parece tener, en principio, un valor místico o emblemático, a pesar de la indudable carga de misterio y extrañeza que el marco de la procesión en el castillo del Rey Pescador concede al objeto. La idea de un grial productor o portador de alimentos, situado en el centro de un ritual espléndido como el que ve Perceval, pudo tomarla Chrétien de algún antiguo mito relacionado con cuernos de la abundancia o cornucopias. Sin embargo, como más tarde descubre Perceval, cuando ya ha dejado atrás el castillo del Rey Pescador, lo que se servía en aquel grial que contemplaron sus ojos no era un manjar cualquiera, sino una única hostia consagrada, con la cual se sustentaba, desde hacía largo tiempo, sin tomar más alimento, el padre del Rey Pescador. Este dato y la puerta abierta a la imaginación que representa la inacabada obra de Chrétien van a dar inicio a un proceso que, a través sobre todo de la obra de Robert de Boron, convertirá aquel grial indeterminado en el Grial, o incluso, el Santo Grial. Así, todo aquello que Chrétien dejó entre las brumas de la ambigüedad, pues nunca llegó a explicar qué era verdaderamente el grial ni cuál era su función, Robert de Boron lo explica detalladamente: se trata del vaso utilizado por Jesús en la Ultima Cena, en el momento en el que instituye el sacrificio de la Misa. En el mismo vaso, José de Arimatea recoge la sangre del Mesías, una vez que éste ha sido bajado de la Cruz y son los descendientes de José de Arimatea los que lo llevarán a la Bretaña artúrica. De esta manera, el enigmático y misterioso vaso de Chrétien se convierte en un símbolo cristiano, que ya ha dejado de ser la escudilla para convertirse en copa o, más concretamente, en cáliz. El Santo Grial representa la presencia real de Cristo entre los hombres. Ya no se tratará de encontrarlo simplemente para librar al Rey Pescador y su tierra de la desgracia. Los caballeros perseguirán el milagroso objeto por una suerte de interés personal. En definitiva, el camino hacia el Grial se convertirá, muy pronto, en la novela en prosa, en el camino de cada hombre hacia la salvación, cuya culminación será, para el caballero o los caballeros elegidos, la visión de lo que hay dentro del vaso, o sea, la visión de Cristo hecho carne: la Transubstanciación.

No está claro el origen de la leyenda del Grial; entre las interpretaciones que se han sugerido cabe destacar la que considera el objeto un símbolo cristiano (Bruce), la que piensa

que se trata de la cristianización de un rito de fertilidad pagano (Weston) o la que se inclina hacia tradiciones célticas (Newstead, Loomis). La aparición del tema del Grial va a provocar, además, un cambio fundamental en el seno de la novela artúrica como género, ya que va a ser determinante en la sustitución del verso por la prosa, como forma de rechazar el carácter ficticio del modelo narrativo creado por Chrétien de Troyes y recuperar la noción de verdad (la prosa era la forma de la crónica histórica, donde lo fundamental era, justamente, la veracidad), para tratar ese tema trascendente que es el Grial y, junto con él, la salvación del hombre. Todo el ciclo de la Vulgata se construye en función de este ideal. Los buscadores del Grial son muchos, pero fundamentalmente dos: Perceval (en *Perlesvaus, Didot Perceval, Parzival*, etc.) y Galaz (en *Queste*, sobre todo). Con la aparición de Galaz, el tema del Grial se asocia de manera clara al de la Caballería Celeste, que tiene mucho que ver con las ideas de San Bernardo de Claraval (véase Galaz y Corbenic). Una vez que el caballero escogido, predestinado, encuentra el Grial y accede a sus secretos, una mano que, según la tradición, surge del cielo, se lleva el sagrado cáliz para siempre. Tras su desaparición, se esperará que el Grial vuelva a la tierra algún día.

Bibl.: Reiss, E.; Reiss, L. H. y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VII.

Grima. Mujer de Zifar y madre de Garfin y Roboán, a los que pierde cuando son pequeños. Es separada de su marido al entrar en una embarcación, cuyos marineros se dan la muerte por ella. Mujer de santa vida, funda el monasterio de la Dueña Bendicha en Galán; al cabo de nueve años, parte hacia su tierra, pero la nave es ingobernable, pues la guia Jesucristo; llega a los dominios del rey de Ester. Acude a Mentón, donde reina Zifar, que ha contraído nuevas nupcias; en Mentón funda un hospital, en el que se alojarán Garfin y Roboán, junto a los que se acuesta, por lo que es denunciada al rey. La oportuna muerte de la reina permite a Zifar reconocerla públicamente como su mujer y a Garfin y a Roboán como a sus hijos legítimos.

Texto: LCZ.

Bibl.: Burke, J. F., *History and Vision: The Figural Structure of the LCZ*. London, 1972; Walker, R. M., *Tradition and Technique in LCZ*, London, 1974.

Grimal. Su padre, Mordraín, lo engendró fuera del matrimonio, pero existen discrepancias respecto a quién fue su madre, ya que tanto a la doncella Grasille como a la doncella Floree se les atribuye esta maternidad. Mordraín tiene otro hijo, legítimo, llamado Eliezer. El y su hermano bastardo serán compañeros de caballerías. Durante la ausencia de Mordraín y sus hombres, que acuden a Bretaña para luchar contra Crudel, que tiene prisioneros a un grupo de cristianos, Grimal se queda al mando del reino de Label. Los egipcios invaden, entretanto, el reino de Mordraín e intentan conquistarlo. Grimal y su hermano Eliezer luchan juntos para expulsarlos. Una vez finalizados con éxito todos estos conflictos, Grimal es distinguido con el título de duque de Orberique y recibe, asimismo, el cetro que le permitirá gobernar como rey, con pleno derecho, en el reino de Label.

Texto: Grim.

Gringalet. Caballo de gran valor perteneciente a Galván. El nombre de este animal tiene significativas raíces etimológicas. En los textos aparece a veces como adjetivo y a veces como nombre. Según Loomis (*Arth. Trad.*, pp. 156-9), la forma *Gringalet* sería una deformación de *Guingalet*. A partir de aquí se puede establecer una relación con el galés «guin-calet», que, según algunos autores, significaría «robusto y atrevido», y según otros, entre ellos Tolkien y el propio Loomis, tendría el sentido de «blanco y atrevido». Una de las razones que respaldan la teoría de Gringalet como caballo blanco es el hecho de que sus orejas son rojas, según nos informa en textos como *Parzival*, de Wolfram von Eschenbach. La comparación de Gringalet con otros caballos que aparecen en diferentes obras (p.e. en el *Lai de l'Espine* o en *Wigalois*), caballos que reúnen las dos características, el color blanco en su cuerpo y el rojo en sus orejas, lleva a Loomis a considerar a Gringalet como una representación del tipo de caballo blanco sobrenatural de la tradición céltica. Esta opinión se basa también en las coincidencias relativas a la forma de conseguirlo por parte del héroe en los distintos textos: ganándolo en un combate o recibiéndolo como regalo de una dama.

Existen tres historias diferentes acerca de cómo obtuvo Galván al preciado Gringalet. Según la *Continuación de Merlin* (Vulgata), el gigante Clarión, rey de los Sajones, fue el poseedor inicial del caballo y Galván se lo arrebató tras vencerle en

un combate. *Escanor* nos cuenta cómo el hada Esclarmonde, perdidamente enamorada de Escanor el Hermoso, le hace don del valioso animal. Más tarde, el tío de Escanor el Hermoso, llamado Escanor el Grande, lo monta en un combate contra Galván, quien, tras derrotar a su contrincante, se queda con Gringalet. Pero éste, lejos de su primer amo, se niega a comer, hasta que la doncella Felinete descubre que está sometido a un encantamiento y consigue que recupere el apetito retirándole una bolsa de polvos mágicos que llevaba Gringalet en una oreja. El motivo del hada que regala un caballo a su favorito nos permitiría establecer un paralelismo entre Esclarmonde y Morgana, que, tal como relata Benoit de Saint Maure, regaló también un caballo mágico, Galatea, a Héctor de Troya. La tercera de las versiones la encontramos en *Parzival,* de Wolfran von Eschenbach, donde Gringalet es entregado a Galván por Orilus, marido de la Dama de la Tienda. En esta misma obra se dice que Gringalet había venido de Montsalvatsch, el Castillo del Grial.

Entre los sucesos más destacados que le acontecen, tenemos, por ejemplo, que en *Erec et Enide,* Keu lo coge sin permiso, para gastar una broma, y se va a cabalgar con él. Se encuentra con Erec, al que no reconoce, que va errante, acompañado de Enide; intenta forzarlos a que acudan a la corte de Arturo, que se halla acampada cerca. Erec se niega y Keu entabla combate con él, pero es derribado y a punto está de perder a Gringalet, porque Erec lo toma con intención de llevárselo. Sólo la súplica de Keu, que le dice que el animal pertenece, en realidad, a Galván, hace que Erec se avenga a devolverlo. En *Perceval,* Gringalet pierde una herradura en la persecución de unas ciervas blancas. Al notar la cojera del caballo, Galván y su escudero Yonet deciden ir a buscar un herrero. La fortuna querrá que lleguen precisamente a Escavalón, donde los villanos atacarán a Galván. Más tarde, para vengar una afrenta que le hizo el sobrino de Arturo, un caballero llamado Greoreas consigue robar a Gringalet *mediante una treta:* se *finge herido* y pide a Galván que consiga para él el rocín de un escudero que por allí acierta a pasar. Mientras Galván está entretenido en ello, Greoreas salta sobre Gringalet y se lo lleva, por lo que Galván se verá obligado a cabalgar en el rocín, hasta que consiga recuperar su caballo. En *Atre Perilleux,* Galván pierde también a Gringalet, lo cual tiene mucha importancia desde el punto de vista de la estructura del relato. La pérdida del caballo y su

recuperación es la segunda aventura de las tres que se construyen en la novela y a partir de las cuales la narración adopta la forma de una «búsqueda» de tres objetos diferentes: la doncella, el caballo y el nombre (cf. V. Cirlot, *El Cementerio Peligroso*, Prólogo de la edición, Madrid, 1984, pp. XV-XXII). En definitiva, la figura de Gringalet aparece vinculada a la de Galván en gran parte de los sucesos que acontecen al sobrino de Arturo. Es el mejor caballo, famoso por su hermosura, su extraordinaria fuerza y su resistencia, para el mejor caballero.

Textos: Erec, Perc, CP 1 CP 2, CP GM, VR, FG, C esp, AP, Esc, LA. PrEE, VMCont, Parzival (von Eschenbach), Mer, GGK.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 156-159.

Grisandole. Hija de Mathem, duque de Alemania; hermana de Patricio. Su nombre es Agradable, pero al acudir a la corte romana del emperador Julio César disfrazada de varón, cambia el nombre por el de Grisandole. A pesar de ser una mujer, y sin que nadie conozca su verdadera naturaleza, lleva a cabo numerosas hazañas, que le valen el nombramiento de senescal; finalmente, apresa a Merlín y lo lleva a la corte: allí Merlín descubre la verdad y revela otros secretos que dan lugar a la ejecución de la emperatriz y de sus numerosos amantes. Grisandole se casa con Julio César, que se ha quedado sorprendido y admirado ante las revelaciones del anciano mago. (Véase Silence.)

Texto: VMCont, Mer.

Bibl.: Paton, L. A., «The Story of Grisandole» en *Publications of Modern Language Association*, 18 (1903), pp. 234 y ss.

Gueheriet. Caballero de la Mesa Redonda. Hijo de Lot y de una de las hermanas o hermanastras de Arturo, llamada Morcadés o Enna. Es, por tanto, nieto de Uterpandragón y de Ygerne. Sobrino de Arturo y hermano de Galván, Agravaín, Guerrehet y Mordret (este último, bastardo en algunos textos). En *Perceval* se nos informa de la existencia, también, de una hermana, Clarissant. A veces se le confunde con su hermano Guerrehet, debido a la similitud de los nombres en las diferentes variantes. Es, después de Galván, el sobrino favorito de Arturo. Se le describe como un joven fuerte, apuesto y muy atractivo para las mujeres. Es, también, el más gracioso de todos los hermanos y destaca por su generosidad. Galván y Gue-

rrehet le tienen un aprecio especial. En *Vengeance Raguidel*, la Doncella del Bosque Arrasado hace prisionero a Gueheriet, para así atraer a su castillo a Galván, del cual está enamorada. La cruel doncella hace que cada día Gueheriet sea atrozmente azotado con látigos de nudos. Durante el tiempo que permanece en la prisión de la Doncella del Bosque Arrasado, Gueheriet pierde su fuerza y su aspecto físico se desfigura de tal modo, a causa de los malos tratos, que Galván casi no lo reconoce cuando lo ve. Con ayuda de la doncella Marot, que le muestra la forma de rescatar a su hermano, Galván consigue burlar a la Doncella del Bosque Arrasado y llevarse a Gueheriet a casa del Caballero Negro, donde lo curarán de sus heridas y se irá recuperando de su lamentable estado. No es esta la única vez que Galván tiene que acudir en ayuda de su amado hermano. En *Mervelles Rigomer*, después de haber matado al Mal Huésped, señor que tiraniza al reino de Mal Hospedaje, Gueheriet acude a Rigomer, donde sucumbe a los encantamientos de ese reino y permanece allí retenido hasta que Galván lo libera. Gueheriet es, también, el asesino de su propia madre, a quien corta la cabeza cuando la encuentra en la cama con Lamorat. Este episodio se relata en *Folie Lancelot*, en *Tristan* (en prosa) y en unos fragmentos de *Suite Merlin (Huth)*, que figuran en un manuscrito hallado por Fanni Bogdanow. Aquí, Gueheriet justifica su crimen como un castigo a la lujuria de su madre, un castigo merecido por una reina que afrenta a sus hijos y a todo su linaje. Esta cruda actitud de Gueheriet contrasta vivamente con los valores corteses y, por ello, Fanni Bogdanow ve en *Suite Merlin (Huth)* los indicios de una versión del mundo que se opondría a la que aparece en *Lancelot* en prosa. Gueheriet participa en innumerables empresas colectivas llevadas a cabo por los caballeros de la Mesa Redonda: sale para buscar a Lanzarote, en *Galehaut* (Vulgata), lucha contra los Sajones, en *Livre d'Artus*, y es uno de los buscadores del Grial, en *Queste y Tristan* (en prosa). En *Hunbaut*, combate con Galván, puesto que ambos van de incógnito y no se reconocen. Finalmente, en *Mort Artu*, muere, por error, a manos de Lanzarote. Después de que Agravaín sorprenda a la reina y a su amante en la cama, Ginebra es condenada a morir en la hoguera. El día previsto para la ejecución, los caballeros de Arturo se preparan para evitar que Lanzarote rescate a la reina, en caso de que apareciese. Gueheriet se niega a luchar contra el amante de Ginebra, a quien considera el mejor caba-

llero del mundo, y afirma que preferiría que tuviese a Ginebra para siempre, antes que dejar que muriese de aquella manera. Pero cuando Lanzarote aparece, Agravaín y Guerrehet luchan contra él y son derribados. Gueheriet, que ve caer a sus hermanos, se lanza a defenderlos y lucha contra Meliadús, compañero de Lanzarote, al que vence. Héctor, que también está del lado de Lanzarote, le arranca el yelmo de la cabeza al hermano de Galván, y Lanzarote, que no lo ha reconocido, viene por detrás y le parte la cabeza hasta los dientes con un tajo de su espada. Lanzarote lamentará siempre este error. Este será el inicio de la absoluta división de los caballeros de la Mesa Redonda, anteriormente tan unidos. Galván buscará desesperadamente vengar la muerte de su hermano y, con él, todos los de su linaje. La ruina del mundo artúrico es, a partir de este momento, un proceso imparable.

Aunque tiene actuaciones destacas en diversas novelas, entre ellas *Claris et Laris* y GYM, no se conserva ninguna obra francesa de la que Gueheriet sea el protagonista. En la literatura inglesa, Malory es autor del *Book of Gareth* (Libro de Gareth); no se puede asegurar que Gareth sea Gueheriet. También podría tratarse de su hermano Guerrehet, con el que, como hemos dicho, se le confunde a menudo. Gareth, el protagonista de la obra de Malory, recibe por parte de Keu el apelativo de «Beaumains», lo cual es, sin duda, una alusión a un dato que aparece en *Charrette* (Vulgata), donde se dice que el personaje en cuestión tenía el brazo derecho más largo que el izquierdo. E. Vinaver (Loomis, *ALMA*, p. 549) parece opinar que Gareth es Gueheriet, aunque, de hecho, no lo deja muy claro. West, en cambio (ver *Index Prose*, p. 148), afirma que se trata de Guerrehet, lo cual, muy posiblemente, es cierto, ya que Malory, en alguna ocasión, habla de Sir Gaherys y de Sir Gareth como dos personajes distintos (ver **Guerrehet**).

Textos: Erec, Perc, CP 1, CP 2, CP M, MP, VR, C2E, DG, Hunb, Rig, FF, Claris, Esc, Ag, Char, CharA, CRP, DP, EPr, EstSG, FL, Gal, GC, GYM, LA, Mort, PM, PrM, QSG, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Mal, AM, Mer, LL, LTr, LMA, Baladro, WG, DSG, HG.

Guengasoaín. Caballero felón, mezquino y traidor, sobrino del rey Aguisent de Escocia, que odia mortalmente a Raguidel el Orgulloso. Guengasoaín es un caballero fuera de lo común, prácticamente invencible, no por su valor o su fuerza, sino porque posee unas armas mágicas que le fueron entregadas por

el hada Lingrenote, al investirlo ésta caballero, después de la estancia de Guengasoaín con el hada en el Castillo sin Nombre, situado en la Isla Flotante. Las armas corrientes de los otros caballeros no pueden, pues, dañarlo, y para las suyas, el más duro de los escudos es blando y el más resistente de los yelmos es frágil como el cristal. Guengasoaín combate con Raguidel y le hunde en el cuerpo la lanza, que se quiebra en el pecho del vencido. Más tarde, en la corte de Arturo, sólo Galván conseguirá arrancar el trozo de lanza del cadáver de Raguidel, lo cual le señalará como el caballero que ha de ejecutar la venganza. Guengasoaín sólo podrá ser vencido, efectivamente, por Galván, con ese pedazo de su propia lanza. En la *Venganza de Raguidel* también interviene un joven caballero llamado Yder, que odia a Guengasoaín a causa de la hija de éste, Trevilonete. Trevilonete es la única hija del felón caballero; toda la tierra que posee su padre proviene, de hecho, de la madre de Trevilonete, de modo que si su hija se casa, Guengasoaín tendrá que repartir la tierra con su yerno. Yder, que ama a Trevilonete, intenta obtener su mano, pero Guengasoaín no está dispuesto a dársela. Ha jurado que, mientra él viva, nadie desposará a su hija, y si algún caballero consigue matarle, éste será el que tenga derecho a casarse con ella. De hecho, Yder y Galván, juntos, constituyen una gran amenaza para Guengasoaín; por eso, el temible caballero ha amaestrado a un oso salvaje y peligroso, para que le ayude en sus combates. Galván, que al salir de la corte de Arturo ha olvidado el trozo de lanza (única arma con la que puede vencer a Ganguesoaín), tiene ocasión de comprobar, en su primer combate con éste, la famosa imbatibilidad del caballero de las armas mágicas, resultando gravemente herido en el enfrentamiento. Finalmente, Yder mata al oso y luego, con Galván, atacan a Guengasoaín que, para ganar tiempo, pide llevar a cabo un combate singular con Galván, ambos con armas normales. Como resultado de este segundo combate, Guengasoaín es vencido, de forma que se consuma la venganza de Raguidel.

Texto: VR.

Guerrehet. Es uno de los hermanos de Galván. Nieto de Uterpandragón y de Ygerne. Hijo de Lot y de Morcadés (en algunos textos, Anna), la hermanastra de Arturo, y, por tanto, sobrino del rey de la Mesa Redonda. También son hermanos suyos Gueheriet, Agravaín y Mordret, al que se consi-

dera comúnmente como bastardo. Guerrehet participa en numerosas aventuras y es habitual que lo haga junto con sus hermanos, de los cuales es compañero en la corte de Arturo. La Doncella de la Blanca Landa aparece como su amante en *Agravain* (Vulgata), donde actúa en la campaña contra Claudás. Emprende, en *Galehaut* (Vulgata), las sucesivas salidas que su hermano Galván organiza para buscar a Lanzarote. Asimismo, forma parte de una colectividad de caballeros artúricos en empresas tales como la búsqueda del Grial (en *Tristan* en prosa), y las guerras contra los Sajones en *Livre d'Artus*. En *Folie Lancelot*, cuando Gueheriet mata a su madre por haberla descubierto en flagrante adulterio con Lamorat, Guerrehet es el único de los hermanos que se pone de su parte defendiéndolo frente a Galván y Agravaín; su especial amor por Gueheriet es lo que le empuja a ello. En *Primera Continuación*, las aventuras de Guerrehet constituyen una de las seis secciones principales que Roach distingue en la obra. El núcleo de estas aventuras está constituido por la venganza de Brangemuer. Este personaje llega muerto en un barco a la corte de Arturo; le atraviesa el cuerpo un trozo de lanza que le causó la muerte. Guerrehet se lo arranca y mata con él al asesino de Brangemuer, no sin antes haber pasado por numerosas peripecias y también algunas derrotas. El esquema de este episodio aparece en *Vengeance Raguidel*, con Galván como protagonista, constituyendo el nudo argumental que fundamenta toda la novela. Es posible, pues, que Raoul de Houdenc se inspirara en *Primera Continuación*. En *Mort Artu*, la muerte le sobreviene a Guerrehet cuando intenta impedir a Lanzarote y sus partidarios que rescaten a Ginebra, que va a ser quemada en la hoguera. Boores lo derriba muerto del caballo, y al verlo, Gueheriet, que se negaba a luchar contra Lanzarote, se lanza al ataque de Meliadús, iniciativa que le acarreará, también a él, la muerte. Hay textos en los que la diferenciación entre Gueheriet y Guerrehet no es tan nítida como en *Mort Artu*. La similitud de sus nombres provoca múltiples confusiones. Una de las más destacadas es la que aparece en *Charrette* (Vulgata), donde se nos informa de que uno de los dos hermanos tiene el brazo derecho más largo que el otro, sin que, finalmente, quede claro a cuál de los dos se refiere el autor. West, *Index Prose*, p. 148, opina que el del brazo largo es Guerrehet, basándose en las correcciones hechas por Sommer en su edición de la Vulgata; sin embargo, no puede asegurarse completamen-

te que así sea. A causa de esta indeterminación, tanto uno como el otro pueden ser el protagonista del *Book of Gareth* (Libro de Gareth), de Malory, donde se le da al personaje el sobrenombre de «Beaumains», como alusión a la peculiaridad física apuntada en *Charrette* (Vulgata). No obstante, dado que Malory, en algún momento de su obra, distingue como personajes diferentes a Sir Gaherys y Sir Gareth, es probable que, efectivamente, el caballero del brazo largo sea Guerrehet. En contrapartida, dándole al sobrenombre una interpretación metafórica, el «brazo largo» puede ser una alusión a la generosidad, que es una de las virtudes más alabadas de Gueheriet.

Textos: Ag, BI, Claris, Char, C2E, DP, DG, Erec, PrEE, Esc, EstSG, FF, FL, Hunb, Gal, GC, GYM, LA, Mal, Rig, Mort, Perc, CP 1, PM, PrM, CP2, SM(H), VMCont, TrPr, Yder, AM, LMA, HG.

Guiganbresil. Caballero que aparece tanto en las novelas en verso como en las novelas en prosa, aunque actuando de manera bien diferente e implicado en historias que nada tienen que ver entre sí. En *Perceval* y *Primera Continuación*, Guiganbresil aparece como enemigo de Galván. Según *Perceval*, su señor, el rey de Escavalón, ha muerto asesinado y Guiganbresil culpa de ello al sobrino de Arturo; por eso acude a la corte de este rey y acusa a Galván delante de todos. Lo desafía, además, para que se defienda de esa acusación en combate singular. Galván se compromete a hacerlo en el mismo Escavalón, delante del nuevo rey, cuatro días más tarde. De camino hacia allí, el joven monarca, que no lo reconoce como el asesino de su padre, le ofrece su casa para que se aloje en ella y encarga a su hermana que le complazca en todo, cosa que ella hace sin reservas de ningún tipo, hasta el punto de que uno de sus vasallos le sorprende con Galván en pleno frenesí amoroso y, al reconocer al caballero como el presunto asesino del antiguo rey, organiza el ataque de todos los ciudadanos al castillo. Sólo la intervención de Guiganbresil y del propio rey de Escavalón calmará a la turba de gentes que atacan a Galván y a la doncella. Después, el combate entre Guiganbresil y Galván queda aplazado hasta un año más tarde, porque el sobrino de Arturo tiene que ir a buscar la lanza sangrante que Perceval vio, junto con el Grial, en el castillo del Rey Pescador. El conflicto queda sin resolución en *Perceval*, ya que la novela está inacabada. En *Primera Continuación*, Arturo intercede para que ambos caballeros se reconcilien, y finalmente Guiganbresil pasará a engro-

sar las filas de los caballeros de la Mesa Redonda y se casará con la doncella Tancree, que, según algunas versiones de *Primera Continuación*, es sobrina del rey de Escavalón y, según otras, lo es del propio rey Arturo. En *Livre d'Artus*, en cambio, no se alude a esta enemistad entre Guiganbresil y Galván. Aparece también como caballero del rey de Escavalón, pero en la batalla de Vanbieres contra los Sajones, luchará al lado de Arturo. Tiene una hermana que concebirá un hijo de Galván, aunque finalmente se casará con otro caballero llamado Melyant. Guiganbresil, por su parte, se enamora de la doncella Floree. En la *Continuación de Merlin* (Vulgata), Guiganbresil aparece como enemigo a causa no de Galván, sino de Boores, que ha matado a su tío Amant. En el episodio de *Perceval* al que antes nos hemos referido, ve Loomis (*Arth. Trad.*, pp. 417-20) la representación de un tipo de historia que también se encuentra en obras de origen inglés, como la *Morte Darthur*, de Malory, o *Sir Gawain and the Green Knight*. En el nombre de Guiganbresil, observa este autor, se da la confluencia de otros dos nombres, Guingam y Bresil, relacionables con Gryngamor y Bertilak, que son respectivamente los de los anfitriones retadores del caballero en Malory y en *Green Knight*. En Chrétien, Guiganbresil asume, en representación del rey de Escavalón, el papel, en principio, según el hipotético modelo al que se referirían estos episodios semejantes, que correspondería al señor de la casa, víctima directa de la afrenta.

Textos: LA, Parzival, Perc, CP 1, VMCont, Mer.

Bibl.: Nitze, W. A., «The Guingambresil Episode in Chrétien's *Perceval*», en *Romania*, 72 (1951), pp. 373-380; Smith, R. M., «Guingambresil and the Green Knight», en *Journal of English and Germanic Philology*, 45 (1946), pp. 1-25.

Guiglaín. Personaje que aparece mencionado en *Primera Continuación*, donde se le da el apelativo de «el Depravado». Por la similitud del nombre, podría pensarse que es el mismo personaje que Guinglaín, llamado el Bello Desconocido, hijo de Galván (y más teniendo en cuenta que Guinglaín tiene una breve aparición en *Segunda Continuación*). Sin embargo, no hay indicio de ello y, además, el carácter de perversidad que se asocia a Guiglaín no parece estar muy de acuerdo con los rasgos del segundo Guinglaín.

Texto: CP1.

Guignier. Hermana de Cador y, como él, hija del rey de Cornualles. Alardín del Lago intentó raptarla por amor, aunque después renunció a ella. Guignier permanece en todos los textos fiel a su amigo Caradoc Briebrás (2), hecho que le valdrá ser la única triunfadora en la Prueba del Manto. Se casará con su caballero, llegando a ser reina de Vanes y Nantes. Ayuda a su marido a liberarse de la serpiente que tenía enrollada en el brazo por el hechizo del que le había hecho objeto Eliavrés; en esta acción, la serpiente muerde el pecho de Guignier, que sólo puede ser curada gracias a las cualidades mágicas de la bocla del escudo de Alardín. También ayuda a su marido a triunfar en la aventura del cuerno Boenet, del que beberá sin que se le derrame el agua convertida en vino.

Texto: CP 1.

Guinebán. Hermano de Ban y de Boores y tío, por tanto, de Lanzarote, Boores y Lionel. Es un hombre sabio, puesto que Merlín personalmente lo instruyó en las artes de la magia y le transmitió algunos de sus secretos. En el Bosque Peligroso —cabalgando con su hermano Boores— encontró a un nutrido grupo de caballeros y damas que estaban bailando; cerca de ellos había un noble de unos cincuenta años y una doncella hermosísima reina de la Extraña Tierra Sostenida. Para conseguir el amor de la muchacha, Guinebán le hace una pequeña muestra de sus conocimientos de magia: los jóvenes que bailaban seguirán haciéndolo indefinidamente hasta que llegue a aquel lugar un caballero que nunca haya faltado al amor y que, además, será el mejor caballero de su tiempo. Los demás caballeros quedarían presos del mágico baile: por eso el lugar se llamó desde entonces Bosque sin Retorno. No contento con esto, le construye a su dama un ajedrez cuyas piezas se mueven solas y dan mate a cuantos se atreven a jugar: sólo el mejor caballero del mundo, que nunca hubiera faltado al amor podría vencer. La dama aprendió gran parte de la magia de Guinebán, e hizo que surgieran los bailes y el castillo que Meraugís encontró en la Ciudad sin Nombre. Es posible que Guinebán y Hunbaut sean un mismo personaje. En el Bosque Peligroso encuentra a un grupo de caballeros y damas que danzan y, utilizando su magia, hace que la danza dure para siempre y que todo aquel que llegue al lugar y la contemple comience a bailar a su vez y no pueda macharse de allí. El propio autor de *Suite Merlin* (Vulgata) manifiesta su intención de vincular

este episodio con el de *Meraugis*, en donde el protagonista cae víctima del hechizo y permanece en el bosque participando del baile durante algún tiempo: esa danza es, precisamente, la que Guinebán tocó con su magia.

Textos: VMCont, Mal, AM, Mer.

Guingamor. Personaje relacionado siempre con el Otro Mundo. Por una parte, es el señor de la Isla de Avalón; por otra, las mujeres a las que ama, en los diferentes textos, suelen ser hadas. Es, por ejemplo, el amante de Morgana, y también, según *Primera Continuación*, del hada Brangepart, con la que tiene un hijo llamado Brangenor, que morirá violentamente a manos del Caballero Pequeño (véase **Raguidel**). No suele tener una presencia muy destacada en las novelas artúricas. Se le menciona entre los asistentes a la boda de Erec y Enide, tanto en *Erec et Enide* como en *Erec* (en prosa). Asimismo, está presente en el torneo de Vandelón, junto con su hermano Greslemuet, en *Bel Inconnu*. Sin embargo, en el *Lai de Guingamor*, que no es artúrico, se convierte en protagonista. Guingamor aparece en este relato como un sobrino del rey de Bretaña, cuyo nombre no se menciona. La reina, esposa de su tío, se enamora de él y se le ofrece como amante, pero Guingamor la rechaza, y ella, temiendo que pueda acusarla ante su marido, lo desafía para que salga a cazar un jabalí blanco, segura de que no volverá jamás, como, de hecho, no ha vuelto ninguno de los caballeros que anteriormente emprendieron esa aventura. Guingamor sale a perseguir el jabalí y se encuentra en el bosque con una doncella, un hada, que se está bañando completamente desnuda en una fuente. Se enamora de ella y la sigue a su castillo, donde ella se le entrega como amante. Allí permanece durante tres días, aparentemente, pero, en realidad, han transcurrido trescientos años, y cuando Guingamor vuelve a su tierra, descubre que su tío y todas sus mesnadas han muerto y los castillos y ciudades que él conoció han desaparecido. Contraviniendo las recomendaciones del hada, que le había prohibido que comiera nada por mucha hambre que tuviera, toma unas manzanas de un árbol y se alimenta con ellas. De inmediato, envejece y pierde toda su fuerza. Unas doncellas vienen a buscarlo y se lo llevan al Otro Mundo.

Textos: BI, Erec, PrEE, *Lai de Guingamor*, CP1.

Guiromelant. La Doncella Orgullosa desafía a Galván a cruzar el Vado Peligroso. El caballero, que ha oído decir que el que atraviese el Vado tendrá más fama que nadie, se lanza a ello y, no sin esfuerzo lo consigue. Cuando ya está en la otra orilla ve a un caballero de gran hermosura que caza solo con un gavilán y dos perros. Ese caballero es Guiromelant, señor de Orquenesles. Galván y él se saludan y Guiromelant le cuenta que la Doncella Orgullosa que le ha hecho pasar el Vado es conocida como la Orgullosa de Logres y que, en otro tiempo, él la había amado, aunque nunca había recibido más que desprecios y jamás había podido obtener de ella ni un beso sin arrancárselo por la fuerza. Galván le pregunta por el castillo en el que ha pasado la noche anterior y Guiromelant le revela quiénes son las damas que allí viven: Ygerne, madre del rey Arturo y abuela del propio Galván; la mujer del rey Lot, es decir, la madre del sobrino de Arturo, y su hermana, Clarissant. Guiromelant, que todavía no sabe el nombre del caballero a quien le está contando todo esto, le confiesa entonces su odio hacia Galván, a pesar de que ama desesperadamente a Clarissant, su hermana. Guiromelant no olvida que el padre de Galván mató al suyo y que el propio sobrino de Arturo dio muerte a uno de sus primos. Entonces, el anónimo interlocutor de Guiromelant le confiesa que él es ese caballero al que tanto odia. Guiromelant ve su ocasión de vengarse. Sin embargo, no renuncia a encargarle que le lleve de su parte un mensaje y un anillo a Clarissant, como prueba de amor. Galván accede y ambos caballeros se comprometen a encontrarse en ese mismo lugar al cabo de siete días, acompañados de testigos de sus respectivas tierras, para librar un combate singular. Galván vuelve al Castillo de las Reinas, donde tampoco saben su nombre todavía, y entrega a su hermana lo que Guiromelant le ha dado para ella. Clarissant le confiesa que nunca ha visto a su amigo ni él a ella, pues se aman sin conocerse. En este punto, la novela de Chrétien, *Perceval,* queda truncada. La *Primera Continuación* relata cómo Galván va a buscar a Arturo para que le sirva de testigo en el combate contra Guiromelant y cómo Clarissant descubre que su hermano y el hombre al que ama van a batirse a muerte. El combate, efectivamente, se lleva a cabo, pero ninguno de los dos resulta malparado, porque los ruegos de Clarissant son finalmente más poderosos que los

deseos de venganza. La boda de Clarissant y Guiromelant pone punto final al conflicto. Guiromelant es un personaje inventado por Chrétien.

Textos: Parzival, Perc, CP1, AM, Mer, GG.

Guirón. Caballero al que se alude como Guirón el Cortés o como Guirón del Bosque Verdeante, ya que éste es el nombre del castillo en que nació. Biznieto de Febus, nieto de Argons, hijo de Fragus, primo de Quinadós Corazón Atrevido y pariente de Galahot el Bruno, gran amigo de Danaín. Educado en Wastebrinde y armado caballero por Galahot el Bruno o por Faramón (según las diferentes versiones). Se le describe como de elevada estatura y con una cicatriz en la frente. Entre sus armas destacan la espada de Héctor el Bruno y un escudo de oro. La Dama de Malohaut, esposa de su amigo Danaín, se enamora de él y le hace continuas proposiciones, a las que Guirón se resiste, no sin grandes esfuerzos. Cuando la Dama es apresada por Lac, Guirón la rescata y, de vuelta a casa, hallándose solos, ella hace todo lo posible para obligarlo a sucumbir a sus encantos. Guirón, finalmente, le confiesa su amor y, llegados junto a una fuente, se detienen a descansar y olvidando la fidelidad que debe a su amigo Danaín, Guirón se dispone a cumplir su ardiente deseo; pero el acto no llega a consumarse, porque en ese momento se saca de la vaina la espada de Héctor el Bruno, en la que se lee: «Lealtad lo supera todo y Traición humilla a los hombres en los que se alberga». Guirón, arrepentido, toma la espada e intenta matarse con ella. En otra ocasión, Guirón se hospeda en casa del padre de una doncella llamada Bloie. Al verlo, la muchacha siente que en ella arden la pasión y el amor. Cuando él se va, Bloie no logra olvidarlo y lo manda buscar para que regrese a su lado; pero, no pudiendo Guirón acudir junto a ella en ese momento, Danaín va a verla en su nombre. En este caso, es Danaín el que traiciona la amistad de Guirón, puesto que, enamorándose de Bloie, la rapta. Tras un crudo enfrentamiento entre los dos caballeros, Guirón recupera a su amiga. Viven juntos una serie de aventuras y son apresados. En la prisión, Bloie muere al dar a luz al hijo de Guirón, Calinán el Negro. Otros amores de Guirón son la Dama de Nohaut, a la que también desea Galahot y en cuyo castillo asisten ambos a un torneo, y la doncella del Bosque Verdeante. Guirón tiene afición por la poesía: compone el *Lai de los Dos Amantes,* un canto para la Doncella

del Bosque Verdeante y un *Lai* para la hija de Escanor el Bruno. Además, canta y se acompaña tocando el arpa. En su vida caballeresca destacan sus aventuras en el Castillo de Berthelais, en Gran Bretaña, en la Isla Prohibida, en el Valle Oscuro. También le toca conocer la vergüenza de montar sobre una carreta, en el curso de una asamblea convocada por Uterpandragón, a causa de las mentiras e injurias proferidas acerca de él por un caballero al que Guirón ha vencido en una justa y por la doncella que ha conquistado en dicho enfrentamiento. Durante catorce años se mantiene alejado de las armas y nadie sabe nada de él. Se cree que ha muerto. Sufre prisión en diversas ocasiones y durante largos períodos de tiempo. Tras la muerte de Danaín y después de muchas aventuras, Guirón se retira a la Cueva de Bruns, donde están su padre y su abuelo y en la que algunos de sus antepasados están enterrados. Durante quince años, allí recluido, lleva una vida piadosa y, finalmente, muere de forma santa.

Textos: CRP, Girone il Cortese, GC, PM.

Guivret de Lanvale. Caballero de Arturo. En *Galehaut* (Vulgata) cae, junto con sus compañeros, en la emboscada que se les tiende en el Castillo de la Dolorosa Guardia, cuando van en busca de Lanzarote, y allí permanece prisionero. Toma parte, asimismo, en muchas otras empresas iniciadas por los caballeros de la Mesa Redonda: las luchas contra los Sajones en *Livre d'Artus,* la búsqueda del Grial en *Tristan* (en prosa), etc. Cuando Merlín está sometido a los hechizos de Niniana, que lo encierra en la cueva, Guivret de Lanvale sale a buscarlo junto con otros caballeros. No destaca por sus aventuras individuales.

Textos: Ag, CRP, Gal, LA, VMCont, TrPr, TrL, AM, Mer.

Guivret el Pequeño. Rey enano de los irlandeses, cuya aparición más destacada tiene lugar en *Erec et Enide.* Después de escapar de Galoaín y sus hombres, Erec y Enide se encuentran con Guivret. Ambos caballeros combaten y, tras una larga lucha, Guivret reconoce la superioridad de su contrincante y se rinde. Cuando descubre la identidad de quien le ha vencido, se declara disponible para todo lo que Erec pueda necesitar de él y a partir de ese momento se convertirá en su más leal amigo. Así, Guivret acoge en su casa a la pareja, y sus hermanas se encargan de curar las múltiples heridas de Erec. Cuando

ya está restablecido, el caballero de Arturo decide marcharse a buscar al rey y Guivret se ofrece a acompañarlo. Parten los tres. Enide monta un caballo de color rubio que Guivret le ha regalado. Cuando se acercan al castillo de Brandigán, Guivret advierte a Erec de sus peligros. Finalmente llegan ante Arturo, que los recibe con gran alegría. En *Bel Inconnu*, Guivret, al que se alude de nuevo como señor de los irlandeses, está presente en el torneo de Valendón, y con su oportuna intervención evita que Guiglaín sea apresado por Cadoc. En las novelas en prosa se le sigue relacionando con Irlanda. Se dice, por ejemplo, que es pariente de Morholt. Su relación amistosa con Erec surge, en *Erec* (en prosa), de la misma manera que surgió en *Erec et Enide*. Parece claro que Guivret es uno de los personajes de origen céltico que penetran en la literatura artúrica. Sin embargo, aunque el personaje como tal es seguramente de procedencia galesa, su nombre deriva, probablemente, de una raíz bretona. En *Gereint*, p.e., el autor muestra conocer al personaje, pero deja patente su extrañeza ante el hombre, ya que comenta que los Cimrios le llaman «El Pequeño Rey» y, sin embargo, en Francia se le llama «Gwiffret Petit». Guivret pertenece al tipo de enano bueno y hermoso que aparece en la literatura artúrica. Su contrario es el tipo del enano extraordinariamente feo y mezquino. Estos dos tipos responden a tradiciones diferentes. Guivret, concretamente, ofrece claros paralelismos con otros enanos, como el «Pequeño Caballero» de Wauchier, el Auberon del cantar de gesta *Huon de Bordeaux*, Billis, rey de los enanos, que aparece también en *Erec et Enide*, o Pelles, rey al que asimismo se califica, en ocasiones, como de poca estatura. Todos estos enanos son ante todo hospitalarios, y por lo general tienen asociados ciertos personajes femeninos (hermanas, hijas, etc.) que se destacan por sus poderes curativos (cf. las hermanas de Guivret). Según Loomis (*Arth. Trad.*, pp. 139-45), estos enanos de la literatura artúrica descenderían, en última instancia, del mítico Beli de la tradición galesa, rey de Bretaña, al que se dio el título de Mawr «El Grande» (de Beli → fr. Bilis y Pelles). También a partir de Beli Mawr, se derivarían Belinor y Pelinor. En general, todos estos enanos tienen una vinculación más o menos evidente con el Otro Mundo.

Textos: BI, PrCl, Erec, PrEE, Gereint; GC, CPM. CP 1, CP2, GYM, TrPr.

Gurgarant. Rey pagano que tiene en su poder la espada con la que fue decapitado San Juan Bautista. Galván, que va en busca de dicha espada, llega un día a las afueras de una ciudad y allí un burgués le habla de ese rey y le dice que, además de no creer en Dios, es muy felón y cruel. Ninguno de los caballeros que han penetrado en su reino en busca de la espada han logrado salir con vida. Galván, sin embargo, no ceja en su empeño y así llega a la tierra de Gurgarant. Se sorprende al ver que todas las gentes se lamentan y expresan un gran dolor. Entonces le explican que el único hijo del rey Gurgarant ha sido raptado por un gigante que, además, aterroriza a su gente y devasta la tierra. Gurgarant, que no puede encontrar en su reino a ningún caballero suficientemente valiente como para enfrentarse con el gigante y matarlo, maldice incluso su propia fe y jura que si algún caballero cristiano pasa por allí, él lo recibirá y le dará como premio la espada que decapitó a San Juan, si consigue vencer al gigante y devolverle a su hijo. Galván, al enterarse de esto, ve su oportunidad y se ofrece para ayudar a Gurgarant. Lucha contra el gigante y le corta la cabeza, pero no puede rescatar vivo al hijo del rey, porque el gigante, sintiéndose herido en el transcurso del combate, lo estrangula antes de que Galván pueda evitarlo. Gurgarant recibe con dolor a su hijo muerto y hace que metan el cuerpo en una caldera con agua hirviendo para cocerlo. Después, manda que lo troceen y reparte los pedazos entre sus hombres para que todos coman: Gurgarant y sus gentes son antropófagos. Galván recibe como premio la espada que iba buscando y el rey, una vez finalizado el banquete en el que se ha comido a su hijo, reniega de su vida pasada y se convierte al Cristianismo. Es rebautizado con el nombre de Archier. Más tarde se hará ermitaño y se irá a vivir cerca del Castillo del Grial. Según Nitze, el nombre Gurgarant procede, seguramente, del galés «gurguol», que quiere decir «hombre lobo», aunque, de hecho, los rasgos del personaje tienen poco o nada que ver con los del hombre lobo. También se han dado otras etimologías posibles. Bruce, por ejemplo, dice que podría tratarse de una adaptación de Murgalant, nombre habitual en los cantares de gesta.

Texto: Perl.

H

Habé el Famoso. Habé es un escudero de la Galia que entra al servicio de Tristán. El mismo Tristán lo arma caballero en el torneo del Castillo de las Landas y posteriormente se convierte en caballero de la Mesa Redonda. Recibe el sobrenombre de «Famoso» por su valentía. Lanzarote lo nombra Conde de Comange; participa en la Búsqueda del Grial y en cierto momento, después de ser vencido en un combate por Palamedes, intercambia con éste su escudo; esto provoca una trágica confusión, ya que Tristán, creyendo que el caballero que lleva el escudo es Palamedes, hiere mortalmente a Habé, que será asistido en sus últimos momentos y enterrado por Gueheriet.

Textos: CRP, TrPr, Mal.

Hargadabrán. Rey sajón de Irlanda, hermano de Gamille, sobrino de Amiaduc y primo de Pignorés y de Monakín que manda los ejércitos que invaden el reino de Arturo y secuestra a la mujer de Neutre de Garlot. En la batalla de Clarence, sus hombres son derrotados y Hargadabrán huye. Galván lo persigue y consigue darle alcance, hiriéndolo. También Lanzarote del Lago lo hiere gravemente, en la batalla de la Roca de los Sajones; Hargadabrán se suicida después de haber sido hecho prisionero por Yvain. El rey Hargadabrán es descrito en los

textos como un guerrero de estatura gigantesca y de gran fealdad.

Textos: Gal, LA, VMCont.

Héctor de Mares. Caballero de la Mesa Redonda. Héctor es hijo de Ban de Benoic y de la hija del señor de Mares («Pantanos»), de donde recibe su sobrenombre; es, por tanto, medio-hermano de Lanzarote del Lago y primo de Giflete. Defiende a Elena sin Par frente a Persidés, al que derrota, enviándolo a la corte del rey Arturo. Es uno de los prisioneros de la Colina Prohibida, de donde lo sacará Lanzarote. Su hermano lo nombra rey de Guienne y de Benoic. Sin reconocerlo, Héctor se enfrenta con Perceval en un combate en el que los dos resultan heridos; sin embargo, la aparición del grial los cura milagrosamente. Es uno de los principales caballeros de la Mesa Redonda que intervienen en la Búsqueda del Grial; sin embargo, tal como se le anuncia en un sueño interpretado por Nascién, las puertas del Castillo del Grial no se abrirán para dejarle paso, ya que no es digno de tal empresa, por encontrarse en pecado a causa de su orgullo; rechaza la posibilidad de convertirse que le envía Dios, y en vano intentará acercarse al banquete del Grial. Participa en diversas aventuras junto con Lanzarote y Erec y combate contra Galván, al que odia por haber matado a Erec; asiste a la muerte de Palamedes y Dinadán. Cuando los caballeros de la Mesa Redonda se dividen por el descubrimiento de los amores de Lanzarote y Ginebra, apoya constantemente a su hermano Lanzarote y sobrevive a la batalla final contra Mordret. Después de algún tiempo de errancia encuentra a Lanzarote viviendo en una ermita; Héctor decide renunciar también al mundo y muere al cabo de cuatro años de servicio a Dios, y es enterrado en la misma ermita.

Textos: Ag, Char, CP M, CRP, EPr, Esc, EstSG, FL, Gal, GC, GYM, Mort, PM, QSG, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Mal, Mer, MA, HG.

Bibl.: Kennedy, E., «Royal Broodings and Lover's Trances in the First Part of the Prose Lancelot», en *Mélanges de Philologie et Littérature Romanes offerts à J. Wathelet-Willem*. Liège, 1978, pp. 301-314.

Héctor el Bruno. Hermano de Galahot. Se ve obligado a abandonar el reino de Logres junto con su hermano Galahot para escapar de las amenazas de Vertiger, y en su huida naufragan en la Isla Ignorante (Non Sachant). Era amigo y aliado de Adalón y se enamoró de la hermana de éste, pero Helyanor

el Pobre, amigo de Héctor, también se había enamorado de la doncella. La hermana de Adalón estaba prometida al rey de Orcania y Helyanor consiguió raptarla después de la boda, pero resultó gravemente herido en el combate. Héctor el Bruno acudió en ayuda de su amigo y le cedió la dama. La espada de Héctor, en la que había grabado una divisa moral contra la traición, pasó a pertenecer a Guirón, que gracias a ella no falta a su honor de caballero.

Textos: GC, PM, CRP, LTr, TrL.

Helaín el Blanco. Hijo natural de Boores el Desterrado y de la hija del rey Brandegorre. Boores es víctima del poder de un anillo, que le obliga a cumplir en todo la voluntad de la doncella. Helaín llegó a ser emperador de Constantinopla. Es uno de los caballeros que jura emprender la Búsqueda del Grial. Resulta herido por Palamedes, y Héctor de Mares y Galván lo encuentran y lo llevan a una ermita donde tiene una visión durante la noche y donde curará de sus heridas.

Textos: Ag, Char, QSG, TrPr, DSG, Mal.

Bibl.: Bruce, J. D., «The composition of the Old French Prose Lancelot», en *Romanic Review*, 9 (1918), pp. 353-395.

Helaín el Gordo. Hijo de Bron y de Enygeus; fue el menor de los doce hermanos; sobrino de José de Arimatea, primo de Josefés y de Galaad; según algunos textos fue padre de Perceval el Galés. Llegó a Bretaña en el séquito de José; curó de la lepra a Kalafes, que se convirtió al Cristianismo con el nombre de Alfasein. Helaín fue el primero de los Reyes Pescadores y el segundo de los guardianes del Grial; construyó el Castillo de Corbenic, para guardar en él el misterioso vaso, gracias al cual consiguió dar de comer a todos sus compañeros con un solo pescado. Murió a la vez que Alfasein y los dos fueron enterrados juntos en el Castillo de Corbenic. Es posible que la proximidad cronológica entre Helaín el Gordo y Perceval hiciera que algunos autores se replantearan la genealogía de ambos para separar más la época en que vivieron: el resultado fue la aparición de homónimos de la misma familia, que pueden inducir a errores.

Textos: C2E, CP (ms. K, Berna 113) ESG, EstSG, Grim, QSG, Perl.

Bibl.: Lot, F., *Etude sur le Lancelot en prose*, Paris, 1954, pp. 221-222; West, G. D., «Grail Problems. II: The Grail Family in the Old French Verse Romances», en *Romance Philology*, 25 (1971-2), pp. 53-73; Nit-

ze, W. A., «The Fisher King in the Grail Romances», en *Publications of Modern Languages Association*, 24 (1909), pp. 365-418; Roubaud, J., «Généalogie morale des Ruis Pêcheurs et enfances de la prose», en *Change* 16-17 september, 1973, pp. 228-247 y 348-365.

Henguist. Rey de Dinamarca y Sajonia; hermano de Horsa, padre de Sardoine de Rowenna y de Octa. Llega a Bretaña al frente de su pueblo y colabora con Vertiger en las batallas contra los Pictos y posteriormente se convierte en su suegro al casarse Vortiger con Rowenna. A pesar de la oposición de los Britones, el poder de Henguist se va haciendo cada día mayor hasta que se apodera del país a traición. Finalmente, los Britones agrupados por Aurelius Ambrosius consiguen derrotar a los Sajones en una batalla en la que Henguist es hecho prisionero y posteriormente ejecutado. En algunos textos en prosa es Uterpandragón quien le da muerte.

Textos: Baladro, Brut, DP, FRC, Gal, GC, LA, PrM, VMCont, HRB, Lay, AM, Baladro.

Bibl.: Krappe, A. H., «Les dieux jumeaux dans la réligion germanique», en *Acta Philologica Scandinavia*, 6 (1931), pp. 1-25; Vries, J. de, «Die beiden Hengeste», en *Zeitschrift für deutsche Philologie*, 72 (1953), páginas 125-143.

Hermoine, San. Ermitaño de gran santidad, que después de pasar muchos años al servicio de Dios, murió y fue enterrado en Sarraz; en su honor se fundó una iglesia. Su espíritu se aparece en el barco que transporta a Mordraín, Nascién y Celedonio y cura la herida que Dios había causado a Nascién. Asimismo, les informa del traslado milagroso que ha de producirse durante la noche siguiente, de José de Arimatea y de su hijo Josefés a Bretaña.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Hervís de Rivel. También llamado «del Bosque Salvaje». Primo de Agravadaín de los Valles de Galorre. Puede considerarse un personaje-tipo de la literatura artúrica: caballero de Uterpandragón, forma parte de la generación más vieja de la corte; combate al lado del rey Arturo en sus luchas juveniles contra los Sajones y contra los rebeldes; apoya a Aglován frente a Agripa, etc.; como tantos otros, es poco sobresaliente por sus aventuras individuales, aunque tiene una destacada intervención formando parte de grupos más o menos numerosos.

Textos: Baladro, Gal, GC, LA, SM(H).

Hipócrates. Médico que había adquirido fama en Roma por sus curaciones prácticamente milagrosas; se enamoró de una mujer de la Galia que lo humillaba; luego, se casó con la hija del rey de Sur, con la que fue a vivir a la Isla de Hipócrates. Su mujer lo envenenó por odio. Hipócrates fue enterrado en su isla, a la que arriban tras un naufragio los mensajeros que buscan a Nascién y descubren la tumba.

Textos: Grim, EstSG, HG.

Hoel. Rey de Bretaña, padre de Iseo de las Blancas Manos, de Runalén y de Kahedín (aunque en los textos en verso estos dos son hijos de un duque de Bretaña cuyo nombre no se menciona). Tristán le ayuda en su guerra contra Agripa y Hoel le recompensa con el reino de la Pequeña Bretaña; el rey Marco le odia e intenta envenenarlo sin éxito. Por su parte, Hoel apoya a Ban de Benoic en su guerra contra Claudás, ganándose en consecuencia la enemistad de este último. Accidentalmente se enfrenta con Kahedín sin reconocerlo.

Textos: GC, CRP, LTr, TrL, TrPr, Mal, PM.

Hoselice. Antiguo nombre de Gales, que fue sustituido por el nuevo en honor a su primer rey cristiano, Galaad.

Textos: Char, Char A, EstSG, Gal, LA, QSG, VMCont, AM, HG.

Husdent. Perro de Tristán. Tras la huida de Tristán e Iseo al Bosque de Morrois, Husdent sigue a su dueño. En el bosque, Tristán le enseña a cazar silenciosamente para evitar que sus ladridos los delaten. Al volver Iseo a la corte del rey Marco, Tristán le entrega el perro en prenda de su amor. Luego, será Husdent quien reconozca a Tristán a pesar de su disfraz de bufón, sacando a Iseo de sus dudas.

Textos: TrB, Fb, Fo, TrPr, Tristrant (Eilhart), Sir Tristrem.

Bibl.: Gnädinger, L., *Hiudan und Petit Creiu. Gelstalt und Figur des Undes in der Mittelalterlichen Tristandichtung*. Zurich, 1971.

I

Iglais → Dama Viuda.

Imagen Horrible. Criatura monstruosa, colocada por Judas en el límite de un reino de donde no podría ser movida hasta que las aventuras del reino de Logres empezaran a llegar a su fin. Ante la petición de ayuda de la sobrina de la Sabia Dama, en cuyo reino de Libia se encuentra el monstruo, varios caballeros de la corte de Arturo, como Giflete y Kehedín, emprenden la aventura de alejar de allí al monstruo, sin éxito. Finalmente, Greu (héroe del que no se sabe nada pero que podría ser el resultado de una mala interpretación del adjetivo «greu» 'griego') consigue capturar la criatura y entregarla a la Sabia Dama, con cuya sobrina se casa posteriormente. Merlín elimina definitivamente al monstruo lanzándolo al Golfo de Satellie. El tema es clara reelaboración del mito de la Gorgona.

Textos: LA, VMCont.

Incesto. Se ha querido ver en la mayoría de las obras de Chrétien de Troyes aflorar la cuestión del incesto, aunque sólo en una, *Li contes del Graal,* parece estar verdaderamente fundamentado que tal pecado, al que no se alude nunca de forma explícita, puede dar sentido a muchos de los interrogantes que ofrece la narración, sobre todo a la oscuridad que existe en

torno a la genealogía de los protagonistas. La confusión acerca de la familia de Perceval, mantenida en diversas obras, justifica la hipótesis de que tal ambigüedad esconde la relación incestuosa en la que habría sido engendrado, y que explicaría, además, la naturaleza sexual de la herida del Rey Pescador, la esterilidad de sus tierras y la virginidad del personaje.

El incesto pasa a formar parte del mundo artúrico de modo expreso cuando se introduce en el *Lanzarote* en prosa asociado a la concepción de Mordret; aunque hay que esperar al *Merlín* de la Vulgata y, con alguna modificación, a la *Suite du Merlin* para conocer la relación de las circunstancias en que Mordret fue concebido por Arturo en la mujer del rey Lot, su hermana: el pasaje se encuentra cuando han sido relatados los acontecimientos que llevaron a la proclamación de Arturo como rey; pero los hechos referidos se sitúan en un tiempo anterior, cuando era todavía escudero y se creía hijo de Antor, lo que si bien no exculpa el pecado, sí lo minimiza por desconocer su parentesco (véase Bosque Extraño). No deja de ser significativo, sin embargo, que la *Suite* mencione a Mordret entre los hijos de Lot; la fluctuación permite suponer que hubo dos tradiciones, arraigadas hasta el punto de coexistir en un mismo texto, cuya causa debe buscarse en la inclusión tardía del motivo con objeto de acrecentar la tragedia de la batalla de Salesbieres, o bien, en la voluntad de difundir una historia que atenuara el relato del que fue considerado a lo largo de la Edad Media como el más abominable de los delitos sexuales, o incluso en el intento desafortunado de su supresión en un momento en que la religiosidad haría difícil aceptar que un héroe de la calidad de Arturo hubiera cometido semejante pecado. A diferencia de ambas obras, el *Lanzarote* silencia el detalle de estos sucesos, e introduce el motivo de forma brusca, en el momento en que el ermitaño interpreta el significado del sueño que Arturo tuvo la noche que engendró a Mordret en la esposa de Lot, y vio salir de su interior una serpiente que le daba muerte después de devastar sus dominios. Al revelar el origen de Mordret, el ermitaño pone en relación profecía, incesto y parricidio, los tres elementos que la leyenda de Edipo había unido de manera definitiva y cuya coexistencia en la obra no se puede estimar accidental; por ello, al introducirse en la *Muerte del rey Arturo* ligados indisolublemente al personaje de Mordret, al encadenar el destino de éste al fin del universo artúrico y al hacer del personaje un ser determinado por las circunstancias de su con-

cepción, es por lo que contribuyen a crear ese clima de fatalidad que parece presidir la narración desde los primeros episodios. En consonancia con su origen incestuoso y con la creencia, firme entonces, del poder reproductor de los pecados, Mordret se presenta como un personaje absolutamente nefasto, cuya actuación resulta motor de los acontecimientos desgraciados que desencadenan esa muerte repetidamente anunciada de Arturo y de su mundo; incluso da lugar a la geminación del motivo cuando se enamora de la reina Ginebra, esposa de su propio padre, y ese sentimiento tan súbito como apasionado es causa de la usurpación del trono y del intento de matrimonio con la reina. Al conocer la traición, Arturo comprende el significado del sueño y declara públicamente la paternidad real de Mordret; tras ello, solamente resta el cumplimiento de la profecía que llega trágicamente anticipada con el combate singular entre Arturo y Mordret, consumándose el doble parricidio.

Aunque su interés sea incomparablemente menor al del *Lanzarote,* debe tenerse en cuenta también la presencia del motivo en el prólogo del *Tristan* en prosa, en que fatalidad, profecía, desconocimiento de la identidad, parricidio e incesto son también las circunstancias que rodean la biografía de Apolo, un antepasado de Tristán, cuya proximidad con la de Edipo es tan obvia que, más que la coincidencia de motivos aislados, ofrece un paralelismo perfecto con la del tebano; así que, a pesar de que la pertinencia de este relato se ha cuestionado en varias ocasiones, su importancia es, desde este punto de vista capital, porque al definir en términos de fatalidad el linaje en cuyo seno nacerá Tristán, no sólo anticipa la historia de éste, sino que da sentido a su propia tragedia, motivada, en último término, por los pecados de índole sexual cometidos por sus antepasados, como es el incesto y lo será el de Tristán.

Bibl.: Bruce, J. D., «Mordred's Incestuous Birth», en *Medieval Studies in Memory of G. S. Loomis.* Genève, 1974, pp. 197-208; Micha, A., «Deux sources de la *Mort Artu.* II. La naissance incestueuse de Mordred», en *Zeitschrift für romanische Philologie,* 66 (1950), pp. 369-372; Roubaud, J., «Généalogie morale des Rois-Pêcheurs» en *Change,* 16-17 (1973), pp. 228-247; Varin, A., «Mordred, King's Arthur Son», en *Folklore,* 90 (1979), pp. 167-177; Györy, J., «Prolégomènes à une imagerie de Chrétien de Troyes», en *Cahiers de Civilisation Médiévale,* 10 (1967), pp. 361-384 y 11 (1968), pp. 29 y ss.; Poirion, D., «L'ombre mythique de Perceval dans le *Conte du Graal*», en *Cahiers de Civilisation Médiévale,* 16 (1973), pp. 191-198; Bogdanow, F., «La chute du

royaume d'Arthur. Evolution du thème», en *Romania*, 107 (1986), pp. 504-519; Grisward, J., «Un schème narratif du *Tristan* en prose : le mythe d'Oedype», en *Melanges de langue et de littérature médiévales offerts à P. Le Gentil*. Besançon, 1973, pp. 329-339.

Insula Dudada → Insula Firme.

Insula Firme. Isla cuyo señorío obtiene Apolidón, sabio y nigromante hijo del rey de Grecia, y donde vive con Grimanesa durante dieciséis años, al cabo de los cuales deja encantado el lugar, para que sólo pueda ser ganado por alguien similar a ellos en fortaleza, lealtad amorosa y hermosura. Con el objeto de verificar dichas cualidades en los aspirantes, establece dos pruebas: el arco de los leales amadores, que mide la fidelidad amorosa, y la cámara defendida, donde sólo pueden entrar aquel que supere en armas a Apolidón y aquella que venza en hermosura a Grimanesa. Amadís logra pasar las dos pruebas y es nombrado señor de la isla; tras sus desposorios con Oriana, ésta también supera las pruebas, con lo que acaban los hechizos. Cuando se acerca el final de sus vidas, Urganda deja encantados en la Insula Firme a Amadís, Esplandián y a otros muchos reyes y caballeros, que saldrán del lugar en tiempos del rey Arturo, para ayudarle a reconquistar las tierras perdidas por los cristianos.

Textos: Amadís de Gaula, Sergas de Esplandián.

Bibl.: J. B. Avalle-Arce, «El arco de los leales amadores en el Amadís», en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, VI, 1952, pp. 149-156; F. Pierce, *Amadis de Gaula*, Boston, 1976.

Iseo de las Blancas Manos. Hija de Hoel, duque de Bretaña, y hermana de Kaherdín. En las versiones de la leyenda tristaniana, Tristán, que ha llegado a Bretaña donde ayuda al duque en la guerra contra sus enemigos, conoce a Iseo de las Blancas Manos y se casa con ella porque lleva el mismo nombre que su amada, la reina Iseo, pero el matrimonio no llega a consumarse; sin embargo, en algunas versiones como la de Eilhart von Oberge, Tristán hace de Iseo de las Blancas Manos su esposa después de la disputa con la reina Iseo. El descubrimiento de que Iseo de las Blancas Manos es virgen provoca un enfrentamiento entre Tristán y Kaherdín y el viaje de ambos a Inglaterra. Finalmente, cuando Tristán es herido por un arma envenenada, Iseo de las Blancas Manos, dominada por los celos y el odio, se venga del amor de su esposo por Iseo la Rubia

haciéndole creer que ésta no ha acudido a su llamada de ayuda, lo que provoca la muerte de Tristán.

En algunas redacciones del *Tristan* en prosa, el episodio del matrimonio de Tristán con Iseo de las Blancas Manos no tiene las consecuencias dramáticas que tiene en los textos en verso, ya que, un año después de su matrimonio, Tristán abandona Bretaña y a su esposa, a la que no volverá a ver. En estos textos, la muerte de Tristán e Iseo la Rubia acontece en otras circunstancias en las que Iseo de las Blancas Manos no tiene ninguna intervención. Iseo de las Blancas Manos aparece en estos textos en prosa retratada como una doncella muy joven e inocente, profundamente enamorada de Tristán y que cree ingenuamente haber encontrado la máxima felicidad en su matrimonio.

El personaje de Iseo de las Blancas Manos aparece caracterizado como una doble de la reina Iseo: ambas llevan el mismo nombre, ambas poseen una belleza incomparable y, en el *Tristan* en prosa, ambas comparten el don de poseer poderes curativos. Por otro lado, el motivo del matrimonio con una doble de la amada aparece con frecuencia en el folclore de varias culturas, y tiene un tratamiento propio en el episodio de la Falsa Ginebra (véase).

Textos: CRP, TrT, Tristant (Eilhart), Tristan (Gottfried), Mal, Tri, TrPr, TrL.

Bibl.: Ries, S., «Erkennen und Verkennen in Gottfrieds *Tristan* mit besonderer Berücksichtigung der Isold Weisshand-Episode», en *Zeitschrift für deutsche Altertum und deutsche Literatur*, 109 (1980), pp. 316-337.

Iseo la Rubia. La leyenda tristaniana narra la historia de Tristán y de Iseo, hija de Anguín, rey de Irlanda, que es concedida en matrimonio al rey Marco de Cornualles. Durante la travesía de Irlanda a Cornualles, Iseo y Tristán, el sobrino del rey Marco que acompaña a la princesa, beben por error un filtro mágico, destinado al rey Marco y a Iseo, que había de proporcionar un amor eterno a quien lo bebiera. Iseo, convertida por efecto del brebaje en la amante de Tristán, llega a la corte de Marco y contrae matrimonio. Los amantes consiguen ocultar su relación en secreto durante un tiempo gracias en parte a la sangre fría y capacidad de improvisación de la reina, pero finalmente son descubiertos y deben huir de la corte y refugiarse en un bosque. La vida de los amantes en el bosque constituye el episodio central de la leyenda, pero finalmente Iseo vuelve a la corte de su esposo y Tristán vuelve a Bretaña, donde se

casa con Iseo de las Blancas Manos porque lleva el mismo nombre que su amada, aunque no consuma el matrimonio y sigue intentando ver a la reina. Iseo la Rubia, cuyos conocimientos de artes médicas ya habían salvado la vida de Tristán en una ocasión antes de que ambos compartieran el filtro, acude en ayuda de su amigo cuando éste resulta herido por un arma envenenada. A su llegada, Tristán ya ha muerto, a causa del engaño de Iseo de las Blancas Manos, que le había hecho creer que la reina no acudía a su llamada. El dolor por la muerte de Tristán provoca la muerte de la reina Iseo. En algunas versiones del *Tristan* en prosa, el episodio de la muerte de los amantes difiere en el sentido que Tristán es asesinado a traición por el rey Marco mientras estaba cantando para la reina; Iseo muere asimismo en brazos de su amigo agonizante.

Sobre esta base argumental, creada por la adición de episodios diversos a partir de un núcleo de origen celta que comprende los personajes principales de la historia (Tristán, Marco e Iseo), la figura de la reina Iseo se construye de maneras diversas según los textos y sus autores.

En todos los casos, la reina Iseo se presenta como una joven de una belleza extraordinaria, con una larga cabellera rubia, y poseedora de unos conocimientos de medicina que le habían sido transmitidos por su madre. Asimismo, en el *Tristan* en prosa aparece dotada de conocimientos de poesía y música que había recibido de Tristán, famoso por su excelencia en tales artes.

Se ha considerado la posibilidad, atendiendo al paralelismo establecido entre la historia de Tristán e Iseo y la narración irlandesa de Diarmaid y Grainne, que en su origen la figura de Iseo fuera la de un personaje paralelo a Grainne, que intenta despertar el amor en un joven que, para no ser infiel a su tío, y esposo de Grainne, se niega a tal relación y que a causa de esta negativa será víctima de un secuestro por medio de las artes mágicas de la enamorada mujer. En los textos franceses, Iseo conservaría algunos rasgos propios del arquetipo como por ejemplo su determinación y algunas actitudes que reflejan una cierta crueldad, como su intento de matar a Brengaín, su fiel sirvienta, para que nadie pueda desvelar el secreto de su amor. Pero, en cualquier caso, en la versión de la leyenda que se ha conservado, Iseo es una víctima y no una instigadora del amor.

La función del filtro en la aparición del amor entre Tristán

e Iseo ha sido un problema largamente debatido, ya que implica la voluntad o falta de voluntad por parte de los amantes de convertirse en tales, y en consecuencia implica una concepción muy distinta del amor según el filtro sea el causante primero y único del amor o sea considerado sólo como símbolo de un amor asumido por voluntad propia por parte de los amantes. Es interesante, sin embargo, observar que antes de compartir el filtro, Iseo ya había establecido una relación ambigua de amor-odio con Tristán, que por un lado había dado muerte al tío de Iseo, el gigante Morholt, y por otro había salvado su país de la amenaza terrible de un dragón que exigía jóvenes doncellas como tributo. Hay que observar además que el amor de Tristán e Iseo no se extingue al cabo de unos años, cuando cesa el efecto del filtro, sino que continúa vivo.

Los diversos autores destacan rasgos distintos de la personalidad de la reina, e incluso en un mismo texto podemos observar diferentes facetas de su personalidad como su astucia y habilidad en la improvisación de excusas y recursos para conservar el secreto de su amor, su pasión, su voluntad y su personalidad decidida, pero también el pánico a ser descubierta, su soledad en una corte extranjera y hostil, o las contradicciones y altibajos de su carácter sometido a la tensión continua provocada por su amor por Tristán y el respeto y fidelidad que debe a su esposo, obligaciones de las que es perfectamente consciente.

En el *Tristan* en prosa, la reina aparece como orgullosa y dominante y en su comportamiento se observan algunos rasgos negativos, especialmente en su actitud despiadada y cruel para con algunos caballeros que le demuestran su amor como Kaherdín o Palamedes.

Textos: *passim*.

Bibl.: Frappier, J., «La reine Iseut dans le *Tristan* de Béroul», en *Romance Philology*, 26 (1972-73), pp. 215-228; Curtis, R. L., «The Character of Iseut in the Prose *Tristan* (Parts I and II)», en *Mélanges de Littérature du Moyen Age au XXe siecle offerts à Mlle. Jeanne Lods*. Paris, 1978, pp. 173-182.

Isla de la Alegría. Como consecuencia de un nuevo engaño de Brisane, Lanzarote vuelve a acostarse con la hija de Pelés, esta vez en Camelot; la reina, que esperaba a Lanzarote, se da cuenta de que éste está con otra mujer, y lo expulsa de su presencia para siempre. Lanzarote se marcha, va errante por

bosques y campos, y enloquece al fin por el dolor y la distancia; en su vagar, llega a Corbenic, donde la hija del rey Pelés lo reconoce y lo lleva a curar al Palacio de las Aventuras, y allí el Grial surte una vez más sus efectos taumatúrgicos; pero Lanzarote no quiere saber nada del mundo de la corte, pues la reina Ginebra lo ha alejado para siempre; busca un refugio seguro, al margen de los caballeros, y se retira a él —es la Isla de la Alegría— con la hija del rey Pelés y un séquito de veinte doncellas. Las jóvenes cantan y bailan todos los días alrededor del escudo de Lanzarote, que está colgado en un árbol (un pino verde), y por estas muestras de júbilo la isla recibe el nombre de Isla de la Alegría. A pesar de sus esfuerzos para ocultar su paradero, Lanzarote es descubierto por Perceval y Héctor, que durante mucho tiempo han estado buscándolo para decirle que la reina se había arrepentido en su cólera y que deseaba verlo de nuevo... El caballero acudirá una vez más a la llamada de la reina, y con su marcha, la Isla de la Alegría se llamará Isla Seca del Pino Verde. Mientras tanto, Galaz —el hijo de Lanzarote y de la hija del rey Pelés— ya ha cumplido quince años y está en edad de ser armado caballero.

Textos: Ag, FL, TrPr.

Isla de Oro. Nombre que recibe uno de los espacios fundamentales de la novela de Renaut de Beaujeu *El Bello Desconocido*. Es llamada también Isla Giratoria. De la descripción que aparece en el texto deducimos que se trata de un islote muy próximo a la costa en el que está asentado un castillo muy rico y hermoso, rodeado de muros de mármol blanco al interior de los cuales se encuentran cien torres de mármol rojo. El palacio central está construido con un material desconocido, tiene una bóveda de plata y veinte torres azules: el autor pone de manifiesto el vínculo de quien lo construyó con el conocimiento de encantamientos. La claridad de los materiales —cristal, plata...— es reforzada con la presencia de un carbunclo, piedra a la que se atribuye la virtud de emitir luz en la oscuridad. El castillo lo habita la Doncella de las Blancas Manos, única heredera del antiguo señor del castillo, conocedora de encantamientos y poseedora de un «sentido maravilloso». Cuando Guinglaín llega por primera vez a la Isla de Oro, se encuentra con un pabellón delante del que se hallan las lizas con estacas afiladas, en cada una de las cuales hay clavada una cabeza con el yelmo atado. Un caballero armado defiende el paso y Guin-

glaín deberá combatir contra él. La doncella sólo se casará con el caballero que sea capaz de defender ese paso durante siete años seguidos sin ser derrotado. Vence Guinglaín el combate y pasa a convertirse así en señor del castillo, pero huye antes de que los nobles y la doncella le obliguen a casarse con ella y le impidan abandonar el lugar. Incapaz de olvidar a la de las Blancas Manos, Guinglaín volverá a la Isla de Oro tras su aventura en la Ciudad Devastada. La Doncella de las Blancas Manos acabará perdonando al caballero por su anterior huida, pero le hace sufrir terribles encantamientos durante la primera noche que le permite dormir en su palacio de la Isla de Oro. Finalmente, la doncella le reconocerá públicamente como su señor.

Textos: BI, LD.

Isla Giratoria. También llamada Isla de Oro, aunque parece ser distinta de la isla habitada por la Doncella de las Blancas Manos. Isla desierta a la que es transportado Nascién en una nube cuarenta años después de la Pasión de Jesucristo, cuando Dios lo liberó de la prisión. Allí encontró la nave de Salomón, en la que estuvo ocho días, al cabo de los cuales tomó la Espada del Extraño Tahalí, que le había sido prohibida, a la vez que un fuerte viento lo llevó a otra isla muy distante de la Isla Giratoria, en la que tuvo que luchar con un gigante, aunque sin poder valerse de la Espada, que se había roto al ser desenvainada. La Isla Giratoria recibe su nombre porque gira según los movimientos del firmamento. Esta isla se encuentra en el mar de Occidente, entre la Isla de Orriagrine y el Puerto de los Tigres, que dista catorce jornadas de la Isla Giratoria. Según algunos textos, en la Isla Giratoria había una fortaleza, en la que Merlín recluye con artes mágicas a la hija de Abinors —enemigo de Uterpandragón—, que no podrá salir del lugar hasta que lleguen los tiempos del rey Arturo; la doncella es custodiada por cuatro caballeros, únicos habitantes del lugar.

Textos: LA, EstSG, QSG, TrPr.

Isla Perdida. Isla fluvial, situada en el curso del Severn, a media legua de la orilla a la que la une un puente levadizo, lejos de toda gente, en territorio de Galahot. La isla tiene abundantes bosques que ocultan de la vista las construcciones que hay en ella. Galahot lleva allí a Lanzarote desde Sorhaut adonde se habían retirado tras el primer encuentro amoroso de éste

y la reina Ginebra, para evitar que Lanzarote se enfrente con Galván, que acaba de vencer al guardián de la calzada de Norgales. Galván y Héctor encontrarán a los dos amigos, que saldrán de allí para ayudar al rey Arturo contra los Sajones.

Textos: Gal, GC, LA, VMCont.

Islas. Las Islas son lugares de marcado carácter simbólico en la literatura artúrica. Por una parte, constituyen un refugio frente al mundo exterior, representado por el mar, o frente al inconsciente, síntesis de conciencia y voluntad: tal es el sentido que se puede atribuir a la Isla Perdida o a la Isla de la Alegría. Por otra parte, las Islas son un símbolo de soledad, de aislamiento y de muerte: sería el caso de Avalón, por ejemplo. En muchas ocasiones resulta difícil establecer una división entre ambos tipos, pues el Más Allá de la mitología céltica presenta abundantes paralelismos con el mundo de los vivos. Por lo general se trata siempre de islas de difícil localización geográfica; situadas en el mar de Occidente, o hacia Poniente: la relación entre esta situación y el simbolismo fúnebre asociado a la puesta del sol, resulta clara; del mismo modo que tampoco sorprende la casi exclusiva presencia femenina en las islas: es posible que haya que pensar en remotos ritos dedicados a la vegetación y a la fecundidad, con la consiguiente importancia de la mujer, diosa o sacerdotisa. Y no faltan los paraísos terrenales en islas lejanas, resultado de la fusión de todas estas tradiciones con el espíritu cristiano.

Por otra parte, son muchos los personajes denominados «de las Islas», como un testimonio de orgullo o como un deseo de poder total y absoluto, que se ejerce sobre todo mediante la sumisión o humillación de las mujeres, frente al más elemental rasgo de cortesía.

Bibl.: Jung, C. G., *La psicología de la transferencia.* Buenos Aires, 1954; Cirlot, J.-E., *Diccionario de símbolos.* Barcelona, 1978; Chênerie, M.-L., *Le Chevalier Errant,* pp. 193-195; Chevalier, J., Gheerbrant, A., *Diccionario de los símbolos.* Barcelona, 1986 (s.v. Isla); Patch, H. R., *El Otro Mundo en la Literatura medieval.* México-Madrid-Buenos Aires, 1956.

Islas Dotadas. Rica y maravillosa morada de la emperatriz Nobleza, bella dama que posee poderes adivinatorios. El acceso a las Islas Dotadas es muy difícil porque sus entradas son muy reducidas y están cercadas por elevados montes. Roboán llega allí desde la costa del imperio de Triguida, en una barca

sin remos; se casa con Nobleza, pero al cabo de un año es expulsado de las Islas por la codicia que siente por los animales fabulosos de la emperatriz, y debido a la infidelidad que comete movido por esa misma codicia.

Texto: LCZ.

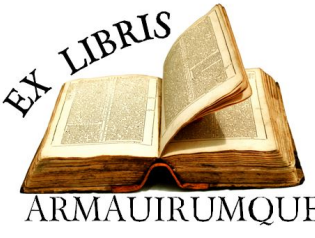
Bibl.: Burke, J. F., «The Meaning of the "Islas Dotadas" Episode in the LCZ», en *Hispanic Review*, 38 (1970), pp. 56-68; Haggerty Krappe, A., «Le mirage celtique et les sources du Chevalier Cifar», en *Bulletin Hispanique*, 33 (1931), pp. 97-103; Ayerbe-Chaux, R., «Las "Islas Dotadas". Texto y miniaturas del manuscrito de Paris, clave para su interpretación», en *Hispanic Studies in Honor of Alan D. Deyermond*. Madison, 1986, pp. 31-50; González, C., *«El CZ» y el Reino Lejano*. Madrid, 1984.

Islas Extrañas → **Islas Lejanas.**

Islas Lejanas. Reino de Galahot. Están situadas por la parte de Irlanda, y se suelen identificar con las Hébridas, aunque las discrepancias geográficas son abundantes, pues la localización dista de ser exacta: los historiadores antiguos aplican el nombre a diferentes islas (Orkney, Wight, etc.) y algunos parecen situarlas en el territorio de Africa. Es posible que estuvieran habitadas por Jayanes: al menos, los padres de Galahot son conocidos como el Hermoso Jayán y la Bella Jayana. Entre los reyes de las Islas Lejanas se encuentra Clamadeu.

Textos: Ag, Char, EstSG, Gal, GC, LA, Mort, PM, TrPr, VMCont, Mal, MA, Mer, LL.

Islas, Reino de las → **Reino de las Islas.**



J

Jaufré. Jaufré es un doncel que acude a la corte de Arturo para ser armado caballero. El rey le procura las mayores atenciones, sobre todo al saber que su padre fue Dozón (o Dovón), un valiente caballero de la Mesa Redonda, junto al cual había luchado a menudo y que murió durante el asedio del castillo de un enemigo del rey en Normandía. Tras la intempestiva irrupción de Tablante de Ricamonte, que asesina a un caballero de la corte dejándolo muerto a los pies de la reina y que promete repetir semejante acción cada año por Pentecostés, Jaufré solicita ser armado caballero inmediatamente para poder perseguir y castigar al malvado caballero. Tras su salida de la corte, Jaufré lleva a cabo cuatro aventuras en las que, sucesivamente, derrota y hace prisionero a Estout de Vertfueil, un mal caballero; da muerte al caballero de la Lanza Blanca, defensor de una costumbre perversa, descortés y anticristiana; libera a veinticinco caballeros prisioneros de un peón, o soldado mercenario, que los había asaltado; y, finalmente, acaba con las fechorías de un leproso que hacía raptar niños para curarse de la enfermedad bañándose en su sangre. Luego Jaufré, extenuado y muerto de sueño, penetra en el jardín del castillo de Mombrún y se tumba a dormir, pero es descubierto y apresado, ya que su presencia hace callar a los maravillosos pájaros del jardín, cuyo canto suele escuchar por las noches Brunisén, la don-

cella señora del lugar. Ambos se enamoran a primera vista y la joven permite descansar al caballero en una estancia. Despertado por dos veces a causa de un doliente griterío del que nadie le quiere dar razón, sino que le golpean cuando pregunta por su motivo, Jaufré abandona precipitadamente Mombrún. Al descubrir su ausencia, más tarde, Brunisén, afligida, manda al senescal en pos de su amado. Auger d'Eixart, un caballero de las tierras de Brunisén, que fue compañero del padre de Jaufré, lo acoge y le indica el castillo al que debe ir a buscar a Tablante. Allí Jaufré encuentra a Melián de Montmelior, un caballero al que Tablante tortura desde hace siete años, y multitud de tiendas y pabellones con todos los caballeros que han caído prisioneros al intentar liberar a Melián. Puesto que Tablante no regresará allí hasta ocho días más tarde, Jaufré se introduce en el bosque cercano en el que, con la ayuda de un santo ermitaño, pone en fuga a un demonio conjurado por una vieja, esposa de un gigante que devastó la región —razón del lamento de las gentes de Mombrún—, y madre del leproso al que el caballero dio muerte y de un gigante que ha raptado a la hija de Augier d'Eixart. Tras derrotar al gigante y liberar a la doncella, Jaufré acude a su cita con Tablante y sale victorioso. De regreso a Mombrún, el reencuentro sentimental de los dos enamorados se resuelve en una boda que se decide celebrar en la corte de Arturo. Camino de ella, Jaufré tiene aún ocasión, inducido por el hada de Gibel (o de Montgibel, Morgana), de salvar una mágica región subacuática de la devastación a la que le somete Felón d'Albarúa. En agradecimiento, el hada dota a Jaufré y a Brunisén de virtudes mágicas. La boda se celebra con la mayor solemnidad y fastos, habiendo convocado Arturo con tal motivo una corte y un torneo. Generalmente se admite que Jaufré, hijo de Dovón y Giflete, hijo de Don, son el mismo personaje.

Textos: Jaufré, TyJ.

Bibl.: Jung, M.-R., «Lectures de Jaufré» en *Melanges de Langue et de Littératures romanes offerts à C.Th. Gossen*. Berna-Lieja, 1976, pp. 427-451; Fleishman, S., «Jaufré or Chivalet Askew: Social Overtones of Parody in Arthurian Romance», en *Viator* 12 (1981), pp. 101-129.

José de Arimatea. Hermano de Enygeus y cuñado de Bron. Casado con Elyap; padre de Josefés y de Galaad; tío de Helaín y del linaje de los Reyes Pescadores. En los Evangelios se relata cómo José, un hombre rico de Arimatea, seguidor de Jesús,

pidió a Pilatos el cuerpo de Cristo después de la Crucifixión y le dio sepultura. En los Evangelios Apócrifos se explica además que José fue encarcelado por sus creencias y liberado por Cristo resucitado. La introducción de esta figura bíblica en la genealogía del Grial es obra de Robert de Boron; en la *Estoire dou Graal*, este autor narra cómo José, antiguo soldado de Pilatos, pidió a éste el cuerpo de Cristo y recogió en el Grial, recipiente utilizado en la Ultima Cena, la sangre del Crucificado. Después de la Resurrección, José fue encarcelado por los judíos, pero Cristo se le apareció y le entregó el Grial, indicándole que sólo tres hombres lo poseerían. Cuarenta y tres años más tarde, Vespasiano, convertido a la verdadera fe por la curación milagrosa de la lepra que padecía, conquistó Jerusalén y liberó a José, que se había mantenido en vida, sin que le hubiera sido proporcionada comida ni bebida alguna, gracias a la presencia del Grial. José de Arimatea huye de Judea junto con su hermana Enygeus, su cuñado Bron y algunos seguidores, y se establece en otras tierras. En un momento determinado, y cumpliendo las órdenes del Espíritu Santo, erige, en recuerdo de la Mesa de la Ultima Cena, la Mesa y el servicio del Grial, en el que sólo pueden participar los puros y buenos creyentes. Más tarde, obedeciendo asimismo al Espíritu Santo, José deja el Grial en manos de Bron, su cuñado, que lo traslada a Occidente. A la muerte de José, Helaín, hijo de Bron, se convertirá en el jefe del linaje y a Helaín le sucederá un hijo suyo que se convertirá en el tercer guardián del Grial. Robert de Boron no identifica explícitamente a este hijo de Helaín con Perceval, pero ésta fue la interpretación del personaje que hicieron varios autores posteriores. Así pues, en algunos textos, como las diversas continuaciones del *Perceval* o el *Perlesvaus*, Perceval se convertirá en el sobrino-nieto de José de Arimatea.

En la *Estoire del Saint Graal* (Vulgata) y en otros textos se narra la misma historia que en la obra de Robert de Boron, pero con la diferencia de que José, llevando consigo el arca construida para contener el Grial, viaja a Oriente, a Sarraz, donde consigue convertir al rey pagano Evalach mostrándole la fuerza de la Cruz en un combate contra sus enemigos y donde su hijo primogénito, Josefés, será consagrado como primer obispo de la Cristiandad. Después, José es milagrosamente trasladado a Inglaterra, donde continúa su labor evangelizadora y donde, a una edad avanzada, tendrá su segundo hijo, Galaad del Castillo de Galafort. A la muerte de José, el Grial es con-

fiado a Helaín, su sobrino célibe, que lo custodiará en el Castillo de Corbenic a la espera del tercer guardián. José de Arimatea es, pues, en todos los textos el primer guardián del Grial.

En el texto de *Perlesvaus* se acentúa la caracterización de José de Arimatea como un guerrero y no como un misionero y evangelizador; en este texto, José es llamado también Buen Soldado. Hay que destacar que en *Perlesvaus* aparecen una serie de aspectos referidos a este personaje que no se encontraban en otras obras; en efecto, se establece una relación muy estrecha entre José de Arimatea y su sobrino-nieto, Perlesvaus, al que estarán destinados una serie de objetos pertenecientes a su antepasado: un escudo con una cruz roja, en el centro del cual José construyó un relicario que contenía unas gotas de la sangre de Cristo, estaba colgado en la corte del rey Arturo hasta que Perlesvaus lo recoge; del mismo modo, el rey Pelés, tío de Perlesvaus, entrega a su sobrino una mula blanca con una cruz roja en la frente y un estandarte; ambos habían pertenecido a José. Todos estos objetos los lleva el héroe durante la conquista del Castillo del Grial ocupado por el Rey del Castillo Mortal. En *Perlesvaus*, la tumba de José se halla junto al castillo del Rey Pescador esperando la llegada del héroe que es el único que podrá abrirla. Cuando Perlesvaus se acerca al castillo del Rey Pescador, la tumba de José se abre sola y al final de la obra Perlesvaus depositará los restos de su tío en un barco que zarpará llevándose también al héroe.

La figura de José de Arimatea aparece en otras situaciones en los textos franceses; así, en la *Primera Continuación* de Perceval es José quien envió la Espada del Extraño Tahalí, que había pertenecido a Judas Macabeo, a Monteclaro, donde quedó guardada en una cripta hasta que Galván la conquistó. José de Arimatea se convertirá, en los textos en prosa, en antepasado de varios personajes artúricos, entre ellos Yvaín o Tristán.

Textos: CP 1, CP GM, CP M, ESG, Ag, Baladro, Char, CharA, DSG, DP, LTr, EstSG, Gal, GC, Grim, Josep Abarimatia, LA, Perl, PJA, PrM, QSG, TrPr, TrL, EM, VMCont, Mal, AM, Mer, JA, HG, Histoire van den Grale (Jacob van Maerleant).

Bibl.: Lagorio, V. N., «Joseph of Arimathea: The vita of a Grail Saint», en *Zeitschrift für romanische Philologie*, 91 (1975), pp. 54-68; Gazay, J., «Études sur les légendes de sainte Marie-Madeleine et de Joseph d'Arimathie» [III. La Légenda apostoliciste de J. d'A.; IV. Le Saint Gral; V. La création du personnage de J. d'A. et le transfert de sa légende en Angleterre], en *Annales du Midi*, 51 (1939), pp. 5-36, 113-167, 225-284 y 337-589.

Josefés. 1. Primogénito de José de Arimatea y de su esposa Elyap. Josefés viajó con sus padres a Sarraz después de que José hubiera sido liberado. En Sarraz, Josefés, que había conocido los misterios indescriptibles que ocurrían en el arca construida por su padre para contener el Grial, fue consagrado como primer obispo de la Cristiandad por Cristo. Posteriormente, fue trasladado de forma sobrenatural junto con su padre a Inglaterra, donde realizó varios milagros y contribuyó a la cristianización del país. En la *Queste,* cuando Galaz, Perceval y Boores se encuentran en el Castillo de Corbenic, Josefés, que había muerto hacía más de trescientos años, desciende del cielo en figura humana revestido con los atributos de obispo y oficia el servicio del Grial, desapareciendo después.

Textos: Ag, Char, EstSG, Grim, Josep Abarimatia, EM, LA, QSG, TrPr, VMCont, DSG, Mal, JA, HG.

Josefés. 2. Hijo de Pelés, el Rey Ermitaño, y, en consecuencia, sobrino del Rey Pescador, del Rey del Castillo Mortal, y de Iglais, madre de Perceval y Dandrane; es, por tanto, primo de Perceval y sobrino-nieto de José de Arimatea. En un encuentro con Galván en el bosque, Josefés le explica la historia de su vida: mató a su propia madre porque le había augurado que no heredaría el reino de su padre y que se convertiría en hombre de religión. El rey Pelés se convirtió en ermitaño al conocer el asesinato de su esposa; y Josefés no quiso heredar el reino que habría obtenido por medio del asesinato y decidió asimismo hacerse ermitaño. Josefés, que había sido expulsado del bosque donde vivía por su tío el Rey del Castillo Mortal, encuentra a Perceval y lo acompaña en la conquista del Castillo del Grial, pues a pesar de haberse convertido en ermitaño conserva las armas y mantiene un acentuado espíritu guerrero que le había llevado a defenderse eficazmente de los ataques de cuatro caballeros ladrones. Después de la conquista del castillo y del suicidio del Rey del Castillo Mortal, el Grial vuelve a aparecer y los ermitaños pueden regresar al bosque, pero Josefés se queda en el castillo.

Texto: Perl.

K

Kahedín. Hermano de la doncella Ydaín. Tras la aparición de la Fea Doncella de la Mula en la corte de Arturo para proponer la aventura del Castillo Orgulloso, Kahedín anuncia su propósito de subir al Monte Doloroso, en cuya cima hay un pilar lleno de clavos, al que no se puede atar ningún caballo, si no lo hace el mejor caballero del mundo: Kahedín fracasa, como era presumible, y será Perceval quien lleve a término esta aventura.

Textos: Perc, CP 1, VR.

Kaherdín. Joven, bello y noble caballero, hijo de Hoel, rey de Bretaña, y hermano de Iseo de las Blancas Manos. Kaherdín se convierte en un fiel amigo de Tristán al llegar éste a Bretaña. Luego, Kaherdín descubre que el matrimonio de su hermana y Tristán no se ha consumado y acusa a Tristán de ofender gravemente a su hermana y a su familia. No obstante accede a viajar a Cornualles para comprobar que Iseo la Rubia es realmente su verdadero amor, según le ha confesado Tristán. En Cornualles, Kaherdín puede comprobar la superior belleza de la reina Iseo y se enamora de una de sus doncellas. Cuando los dos amigos han regresado a Bretaña y Tristán resulta gravemente herido por una lanza envenenada, Kaherdín viaja a Cornualles para conseguir ayuda de Iseo la Rubia. Según otras

versiones, Kaherdín se enamora de la reina Iseo, que al principio lo acepta como amigo de Tristán, pero lo rechaza cuando Tristán descubre sus cartas de amor, que provocan el enfrentamiento de los dos amigos, la huida de la corte y la locura de Tristán. Kaherdín intenta alejarse de la reina y dominar sus sentimientos sin conseguirlo. En su errancia Kaherdín combate contra su padre, Hoel, que había ido a Logres en su búsqueda, pero los dos se reconocen sin haberse causado graves daños. Finalmente, desesperado y creyendo que su vida no tiene sentido, consigue huir a Bretaña, donde intenta una vez más ponerse en contacto con Iseo, pero la cruel respuesta de la reina hace morir a Kaherdín. Los comentarios duros y cínicos de Kaherdín cuestionando el sentido de la vida caballeresca prefiguran, según E. Baumgartner, la actitud de Dinadán en episodios posteriores.

Textos: Fb, Fo, GC, PM, CRP, LTr, TrT, TrPr, TrL, Mal.

Bibl.: Baumgartner, E., «Le personnage de Kahedin dans le *Tristan* en *prose*» *en Mélanges de langue et de littérature du moyen âge et de la renaissance offerts à J. Frappier*. Genève, 1970, tomo I, pp. 77-82; Newstead, H., «Kaherdin and the Enchanted Pillow: An Episode in the Tristan Legend», en *Publications of Modern Languages Association*, 65 (1950), pp. 290-312.

Kalafes. Rey pagano de la Tierra Foránea. Era leproso y para curarse, siguiendo las recomendaciones de Helaín el Gordo, se convierte al Cristianismo; lo bautiza un sacerdote llamado Alfesim, cuyo nombre toma al abrazar la nueva fe, y a partir de este momento se llamará Alfasein. Manda construir el Castillo de Corbenic para albergar el Santo Grial; contempla las maravillas del milagroso Vaso en el Palacio de las Aventuras. Queda limpio de su enfermedad pero es castigado con un lanzazo que le atraviesa el muslo. Muere algún tiempo después, a la vez que Helaín el Gordo: los dos fueron enterrados juntos en Corbenic. Le sucede en el trono de la Tierra Foránea su yerno Josué, que también se convertirá en custodio del Grial a la muerte de Helaín el Gordo, entroncando de este modo con los Reyes Pescadores.

Textos: EstSG, HG.

Kehedín. Caballero de la Mesa Redonda, sobrino de Keu. Participa en diversas batallas contra los Sajones y en otros combates como el de Aglován contra Agripa; es también uno de

los caballeros que fracasan en la aventura de la Imagen Horrible. Se encuentra prisionero en el Valle sin Retorno cuando Lanzarote libera a todos los caballeros que había allí. Sale en búsqueda de Merlín, que está hechizado por Niniana en el Bosque de Brocelianda. Las circunstancias prácticamente idénticas en que aparecen Kehedín el Bello y Kehedín el Pequeño han sugerido la posibilidad de que ambos sean el resultado del desdoblamiento de un mismo personaje.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM, Mer.

Keu. Hijo de Antor. Senescal del rey Arturo y portaestandarte del reino de Logres. En tempranas fuentes galesas, el senescal Keu es uno de los más prominentes guerreros de Arturo y suele aparecer mencionado en un lugar preferente entre los caballeros del rey, casi siempre acompañado por el copero Beduier. En algunas de estas obras se le señala como un caballero particularmente apuesto y bello, y en todos los casos aparece como guerrero valiente y eficaz en los combates. En *Culhwch y Olwen*, Keu aparece caracterizado como héroe dotado de poderes sobrenaturales, capaz de aumentar su altura hasta convertirse en un gigante, de proporcionar calor a sus compañeros durante las noches frías e incluso de poder respirar bajo el agua. En la *Historia Regum Brittaniae*, de Godofredo de Montmouth, Keu, aun sin poseer facultades sobrenaturales, es un valiente guerrero, que conduce a su cuerpo de ejército a la victoria durante la batalla contra los romanos y que muere combatiendo y es llorado por todos sus hombres; Keu es enterrado, con la dignidad que requiere su condición de duque de Anjou, en la ciudad de Chinon, que él mismo había fundado.

Esta imagen se verá muy modificada a partir de las obras de Chrétien de Troyes. Keu, establecido como uno de los elementos constantes de la corte de Arturo, se convierte progresivamente en un hombre desagradable, temido por sus comentarios sarcásticos y despectivos (que a veces parecen fruto de la envidia) y su carácter fanfarrón, orgulloso y pendenciero, defectos que se suelen atribuir al hecho de que fuera amamantado por un ama de cría de baja condición, pues su madre tuvo que ocuparse de Arturo. Algunas de estas características, como por ejemplo su falta de cortesía con los recién llegados a la corte de Arturo que podemos observar en *Perceval*, ya se insinuaban en obras anteriores como *Culhwch y Olwen*, pero será en las obras de Chrétien donde éste y otros rasgos nega-

tivos se acentuarán progresiva y claramente. El carácter descortés y brusco de Keu ya aparece levemente insinuado en *Erec* en el episodio del reencuentro de Erec con el séquito del rey Arturo, cuando Keu, sin reconocer a Erec, intenta llevarlo al campamento del rey contra su voluntad. En *Yvain*, su actitud de burla para con el gesto cortés de Calogrenant provoca la reprensión pública de la reina, que además pone de relieve en sus palabras que la actitud insolente y descortés de Keu es la habitual en este personaje. En *Chevalier de la Charrette*, Keu exige orgullosamente el derecho a defender a la reina y amenaza con abandonar la corte si su petición es denegada; el rey accede a la demanda de Keu, aunque con ello pone en peligro la seguridad de la reina, porque aprecia lo suficiente a su senescal como para evitar a toda costa que abandone la corte. La petición de Keu, que resulta vencido en el combate contra el raptor de la reina, será la causa del largo secuestro de Ginebra en un país lejano.

En las obras de Chrétien, Keu es un caballero mediocre, que fracasa en la mayoría de acciones caballerescas que emprende y prácticamente en todos sus combates resulta desarzonado y a veces herido. Su carácter pendenciero y descortés sirve en muchas ocasiones de contrapunto a la cortesía y elocuencia de otros caballeros como Galván: así ocurre, por ejemplo, en el famoso episodio de las tres gotas de sangre en la nieve de *Perceval*. Sin embargo Keu goza siempre, a pesar de su actitud descortés y de su ineptitud para el ejercicio de la caballería, del favor y la estima del rey Arturo; la actitud del rey resultaría incomprensible si no tomáramos en consideración los antecedentes gloriosos de Keu en obras anteriores.

En las narraciones en verso posteriores a Chrétien se repiten a menudo las situaciones y rasgos ya establecidos: así, la falta de cortesía del joven Keu para con el joven escudero que llega a la corte de Arturo en *Fergus*, o en el *Atre Perilleux* o la *Mule sans frein*, su decisión de salir de la corte para vengar una afrenta al rey o buscar una aventura determinada y su fracaso en estas empresas. Pero en estos casos, el carácter de Keu sufre modificaciones; así, en *Escanor*, Keu se convierte en un caballero valeroso y un hábil combatiente y al mismo tiempo en un tímido amante que no se atreve a declarar su amor por Andriuete aunque, al mismo tiempo, sigue conservando algunos defectos como su insolencia.

En otras obras en prosa Keu aparece como hermano de leche

de Arturo y a veces se convierte en personaje digno de admiración, aunque en general, el tratamiento del personaje recibe rasgos negativos. En *Perlesvaus*, Keu es un asesino traidor, ya que en cierto momento se descubre que dio muerte a Lohot, hijo de Arturo, cuando estaba durmiendo indefenso; Keu, además, se atribuyó la victoria sobre el gigante Logrin, al que realmente había matado Lohot; cuando se descubre el engaño, Keu huye de la corte y se une a Bruyán de las Islas, enemigo de Arturo.

En los textos germánicos los autores parecen ser conscientes del pasado glorioso de Keu y su figura es tratada con un cierto respeto. No es éste el caso de la obra holandesa *Walewein ende Keie:* en ella, las mentiras que Keu (Keie) inventa sobre Galván (Walewein) obligan a éste último a salir de la corte para defender su dignidad; a su regreso, después de superar un número increíble de aventuras, Keu es tachado públicamente de mentiroso y expulsado vergonzosamente de la corte. Keu muere en una de las últimas batallas del rey Arturo, aunque los textos no coinciden en si fue contra el emperador romano, contra los aliados de Mordret, o en Irlanda.

Textos: *passim*.

Bibl.: Noble, P., «Kay the Seneschal in Chrétien de Troyes and His Predecessors», en *Reading Medieval Studies*, 1 (1975), pp. 55-70; Haupt, J., *Der Truchsess Keie im Artus-roman. Untersuchungen zur Gesellschaftsstruktur im höfischen Roman*. Berlin, 1971.

Keu de Estraus. Tío de Aiglín de los Valles. Caballero de la Mesa Redonda. Es uno de los caballeros prisioneros en la Dolorosa Guardia. Vive en Roelent, cerca del Valle sin Retorno, pues había prometido a su mujer que no abandonaría aquel lugar hasta que se pusiera fin a los encantamientos del Valle. Por el resto, es uno más de los varios caballeros del rey Arturo que participan con valor y éxito en las guerras de los comienzos del reinado, contra los invasores Sajones y contra los nobles rebeldes; ayuda a Aglován contra el ejército de Agripa; participa en la búsqueda del Grial, etc. Como tantos otros, también fracasa en la aventura de la Imagen Horrible.

Textos: Erec, Lanc, BI, CP 2, Esc, Gal, GC, LA, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer.

Label. Rey pagano de Persia y de Babilonia, que odia a los cristianos. Durante la guerra contra su vecino, Samuel, rey de Siria, llega a una isla tras una espantosa tempestad. Allí lo encuentra Celedonio, que apenas tiene diez años, y que interpreta dos sueños de Label, consiguiendo de este modo su conversión al Cristianismo. Al día siguiente de recibir el bautismo, muere en la misma ermita en la que se había convertido, aunque según otra versión, Label muere tras un combate naval contra Meleans, rey de Tarso, en el que pierden la vida todos sus hombres. Label tenía una hija, única superviviente de esta batalla, que se hizo cristiana poco después de la muerte de su padre, cambiando el nombre pagano de Florée por el de Sarracinta, como su madrina, la mujer de Mordraín; la hija de Label se casará tiempo más tarde con Celedonio, siendo origen de una estirpe de reyes y héroes.

Textos: EstSG, Grim, JA, HG.

Bibl.: Lot, F., *Étude sur le Lancelot en prose*, pp. 378-382.

Lac. Hijo de Canán y hermano de Dirac, esposo de Crisea, es el padre de Erec, de Brandelís y de una doncella. Señor de las Islas Negras, rey de Estregales y, probablemente, de Orcania la Grande. Reside en Carnant y en Celys. Es mencionado varias veces entre los caballeros de la Mesa Redonda. Su muer-

te es narrada de forma distinta según los textos: muere de viejo y Erec le sucede en el trono de Estregales; es asesinado en Celys por sus sobrinos, los tres hijos de Dirac; o muere poco después del triunfo de Erec en la aventura de la Alegría de la Corte. Loomis remonta el personaje al Lloch del *mabinogi Kuhlwch y Olwen*, nombrado como el «del otro lado de la mar extrema», y observa que tanto Lac como Lot, personajes artúricos supuestamente procedentes de Lloch, reinan en Orcania, las islas Orkney, situadas en el extremo septentrional de las islas Británicas. Lloch (Llwch) vale en galés como antropónimo y como topónimo, en cuyo caso significa «lago», como en francés. En última instancia, Lloch remitiría al dios irlandés Lug (R. S. Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 71-73, 486).

Textos: BI, CP 2, CP 1, CP GM, CRP, DSG; EPR, Erec, FL, GC, Hunb, LA, PrEE, Rig, TrPr, TrL, Mal, AA.

Lago de Diana. Lugar encantado al que Niniana se lleva al pequeño Lanzarote tras la muerte de Ban, su padre. El lago se halla en el Bosque del Valle, cerca de Trebes, la residencia del rey. En realidad se trata de un simple llanura al pie de una colina, cubierta por una espesa arboleda y atravesada por un río rico en pesca; los intrusos no ven la llanura, sino un lago. Así, en su parte mayor y más profunda, la dama tiene hermosos y suntuosos palacios. El nombre del lago se remonta a la Antigüedad pagana y alude a Diana, reina de Sicilia, amante de la caza, a la que se adoraba como diosa del bosque. Félix dio muerte a Diana, que fue arrojada al lago, junto al cual Merlín construye la residencia mágica e invisible de Niniana, la Dama del Lago.

Textos: Gal, SM(H).

Lago Solfáreo. Lugar maldito que sirve de sepultura a los traidores del reino de Mentón. Es un lago maravilloso cuyas aguas hierven al recibir las cenizas del traidor Nasón, a la vez que se levantan vientos y se oyen voces procedentes de sus profundidades. Sobre el agua se dan batallas fantásticas, y combates maravillosos arrasan sus orillas. A veces, una dama sale del agua en el centro del lago, amansa las tempestades y engaña a la gente que se reúne allí a contemplar estos hechos extraordinarios. Víctima de uno de estos engaños fue el Caballero Atrevido —según se cuenta—, que cautivado por la dama del lago entró tras ella en el agua. La dama lo hizo señor de

la rica ciudad sumergida, pero le prohibió que hablara con nadie. En la ciudad de las aguas, todos los seres vivos crecen y se multiplican con enorme rapidez, de modo que al cabo de siete días el caballero fue padre de un niño —Alberto Diablo—, que siete días más tarde parecía un adulto. Al transgredir la prohibición, la dama —«señora de la traición» y aspecto de diablo— expulsó al caballero y a su hijo, que ascendieron por un torbellino hasta ser arrojados fuera de las aguas, momento en que se produjo un terremoto.

Texto: LCZ.

Bibl.: Haggerty Krappe, A., «Le lac enchanté dans le Chevalier Cifar», en *Bulletin Hispanique*, 35 (1933), pp. 107-125; González, C., *El CZ y el Reino Lejano*, Madrid, 1984.

Lambegue. Sobrino de Farién, fiel vasallo de Ban de Benoic y de Boores de Gaunes, que depositan en él toda su confianza, poniendo bajo su custodia la fortaleza de Gaunes cuando parten en auxilio de Arturo. Es tutor y maestro de Boores el Desterrado, al que visita en el Lago de Diana durante la estancia del niño junto a Lionel y Lanzarote, aún jóvenes, en el lugar encantado. Por fidelidad a su protegido y al padre de éste, odia mortalmente a Claudás y busca sin cesar enfrentarse con él; cuando lo consigue, tendrá que pasar por el trance ominoso de entregarse como prisionero a su enemigo para salvar a su gente. Tan honroso gesto conmueve a Claudás y conduce a la paz, tras lo cual Lambegue vuelve con Farién al Lago de Diana y acompaña a la Dama del Lago en su viaje a la corte para presentar a Arturo a Lanzarote, Lionel y Boores. Más adelante Boores lo salva de ser ejecutado por la muerte en combate de un caballero. Participa en la batalla contra los Sajones en las proximidades de Clarence y en la búsqueda del Grial.

Textos: Char, GC, LA, TrPr, VMCont.

Lambor. Señor de la Tierra Foránea, pertenece a la estirpe de Ricos Reyes Pescadores descendiente de Josué y la hija de Kalafes (Alfasein). Es nieto de Catheloys, hijo de Manaal, padre de Pellehán —y del Rey Tullido— y abuelo de Pelés. Está en guerra con el vecino rey Varlán o Brulán, quien, vencido en una batalla junto al mar, monta en la Nave de Salomón en la que se encuentra la espada de David: con ella mata a Lambor. Es éste el primer golpe —el Doloroso Golpe— en Logres de la Espada Sagrada del Extraño Tahalí, que causa la ruina del

país de Lambor. La Tierra Foránea pasará a llamarse la Tierra Devastada.

Textos: EstSG, QSG, SM(H), TrPr, Mal, Baladro, HG.

Lamorat de Gales. Este caballero, a veces miembro de la Mesa Redonda, es hijo de Pelinor de Listenois, hermano de Aglován, de Drián y de Perceval, y hermanastro de Tor. Es hermano, además, de Helaín y de una doncella, primo de Guivret y pariente de Pelés. Recibe su nombre por su tío, Lamorat de Listenois. Es sobrino también de la Dama de la Isla de las Hadas. Amante de la viuda del rey Lot de Orcania, es sorprendido en la cama con ella por Gueheriet, hijo de la dama, que mata a su madre faltando de este modo a todos los principios de la cortesía. Sus hechos de armas son numerosos: participa en la guerra contra los Sajones, los torneos de Sorelois, Vincestre y Norhout, y justa, con diversa suerte, con Branor, que lo vence; con Galván, al que derrota, obteniendo el señorío y la doncella del Castillo de los Diez Caballeros, y con Tristán, que también lo supera y del que se venga enviando un cuerno al rey Marco. Gravemente herido tras un combate con Dodinel, no duda, empero, en lanzarse a vengar la muerte de su hermano Drián, pero Agravaín y Mordret lo derriban sucesivamente y Galván, al fin, lo decapita. (Vid. **Morcadés** y **Gueheriet**.)

Textos: CRP, FL, GC, DSG, PM, Baladro, TrPr, TrL.

Lancién. Residencia del rey Marco de Cornualles, identificada como Lantyan, aldea en torno a la iglesia de Saint Samson que se yergue en una colina junto al río Fowey, en Cornualles En Lancién se celebra el torneo que enfrenta a los bandos del rey Marco y del Rey de los Cien Caballeros.

Textos: CP GM, TrB.

Bibl.: Loth, J., *Contributions à l'étude des romans de la Table Ronde*, Paris, 1912, p. 74; Rickard, P., *Britain in Medieval French Literature 1100-1500*, Cambridge, 1956, pp. 95-98.

Landemore. La región escocesa de Lammermuir, al sur de Edimburgo, según la identificó E. Martin (ed. *Fergus*, Halle, 1872, p. xxi). La señora del lugar convoca un torneo cuyo vencedor obtendrá como premio un cisne que está en un pino y un beso de la hermosa doncella. En otro torneo Melián de Lis se bate como caballero de la doncella en cuestión. Se men-

ciona aún como arzobispado y como lugar de nacimiento de Biauté, futura mujer de Gliglois.

Textos: CP GM, FG, GI, MP, VR.

Lanval. Caballero de la Mesa Redonda, conoce a una rica hada y se enamoran perdidamente. Ella le concede toda suerte de obsequios y el don de poder encontrarse inmediatamente con ella cada vez que él lo desee con sólo pensarlo. A cambio él no debe revelar nunca el secreto de su amor. De regreso a la corte, el caballero es acosado insistentemente por la reina, que, ante su desdén, llega a tacharlo de homosexual. Para evitar que continúe en su actitud, Lanval se justifica aduciendo su enamoramiento y afirmando que la menor de las doncellas de su amada es más hermosa y noble que la reina. Ésta, indignada, acusa a Lanval y provoca que sea juzgado en la corte, hasta que la llegada del hada resuelve el asunto. Los enamorados parten entonces a Avalón para disfrutar eternamente su amor. Lanval reaparece participando en la búsqueda del Grial y combate en el torneo de Carohase, que enfrenta a los caballeros de la Mesa Redonda y a los compañeros de Galván, luchando en favor de estos últimos.

Textos: Lv, Rig, TrPr, VMCont.

Lanza Vengadora. También conocida como la Lanza que Sangra o simplemente la Lanza; se trata del arma que aparece en el cortejo del Grial y que se identifica con la que utilizó Longinos para herir en el costado a Jesucristo crucificado. Chrétien de Troyes sólo alude al hecho de que un día la lanza causará la destrucción de Logres. Sus propiedades son diversas y sorprendentes: restablece la vista a Nascién y sana las heridas del Rey Tullido, pero, además de curar, puede causar daño: resultan heridos por ella Josefés, Helaín de la Isla, de Listenois o de la Tierra Foránea, Pelinor de Listenois, Pelinor del Castillo de Corbenic, y la usa Balain contra Pellehán. Tal capacidad de actuar violentamente aparece solamente en las obras en prosa y por eso sólo en ellas se denomina Lanza Vengadora. Ahora, la Lanza está claramente asociada a la acción de la nueva caballería cristiana o celestial, la milicia de Cristo llamada a resolver las maravillas del Grial. Según el anuncio de un ángel, cuando empiece a gotear darán comienzo las aventuras de estos caballeros. Advierte también que un descendiente de Nascién resultará herido por ella entre las piernas y que sólo sanará

cuando el último caballero de ese linaje haya dado fin a la búsqueda. En efecto, el caballero elegido, Galaz, sigue la pista de la lanza, que pasa desde Corbenic a Oriente en la nave de Salomón junto con el Grial y la mesa de plata. Galaz, tras tocar la sangre que mana de la punta de la lanza, unge la herida del Rey Tullido, que queda curado. Su desaparición parece vincularse a la de los personajes llamados a enfrentar los misterios del Grial: así, no vuelve a ser vista tras la muerte de Perceval y, del mismo modo, una mano que baja del cielo después de que Galaz haya muerto en Sarraz se la lleva junto con el Grial.

Textos: Ag, CP 2, CP 1, CP GM, CP M, DG, DP, EstSG, LA, Perc, Perl, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer.

Bibl: Lot, F., *Étude sur le Lancelot en prose*, pp. 223-228; Pauphilet, A., *Etude sur la Queste del Saint Graal*, pp. 123; Burdach, K., *Der Gral. Forschungen über seinen Ursprung und seinen Zusammenhang mit der Longinuslegende*. Stuttgart, 1938 [hay reedición en Darmstadt, 1974]; Peebles, R. J., *The Legend of Longinus in Ecclesiastical Tradition and in English Literature, and Its Connection with the Grail*. Baltimore, 1911; Weston, J. L., *From Ritual to Romance*. Cambridge, 1920; Dundes, A., «The Father, the Son and the Grail», en *Literature and Psychology*, 12 (1962), pp. 1-12.

Lanzarote del Lago. Descendiente de Nascién y de Flegentine. Su abuelo se llamaba también Lanzarote, y estaba casado con la hija de la reina de Irlanda. Es hijo del rey Ban de Benoic y de Elena, la reina del Gran Sufrimiento. Tiene un hermanastro, Héctor de Mares, hijo de Ban y de la hija (o sobrina) del Señor de los Pantanos. Su padre era hermano de Boores de Gaunes, por lo que Lanzarote será primo hermano de Boores el Desterrado y de Lionel, y entre sus primos se encuentran también Blanor y Blioberís. Lanzarote tendrá un hijo con la hija del rey Pelés, debido al engaño del que es objeto; el niño se llamará Galaz, y será el Caballero Escogido para llevar a buen término las aventuras del Santo Grial. El nombre de pila de Lanzarote era Galaz, en recuerdo del hermano de Josefés, pero en honor de su abuelo, todos lo llamaban Lanzarote. Algunos textos intentan establecer una relación de parentesco entre Lanzarote del Lago y el bíblico rey David, ascendiente de la Virgen María, dando lugar de este modo a un claro paralelismo entre la figura de Jesús y la de Galaz, el Caballero Escogido.

Las aventuras de Lanzarote en la literatura son muy abundantes; en algunos casos, se limitan a ser simples episodios

inconexos, reelaboraciones libres de textos no siempre conocidos; en otros casos, los autores han desarrollado el material que les suministraba la Vulgata artúrica, la versión más extensa de la historia de Lanzarote, del Grial y de la muerte del rey Arturo. Por esta razón, nos centraremos en este último grupo de textos para seguir el hilo conductor de los hechos ficticios.

El día de la destrucción de Benoic y de la muerte de su padre, Lanzarote, niño de pañales aún, fue raptado por la Dama del Lago, que lo mantuvo a su lado y lo crió hasta que alcanzó la edad de dieciocho años, en que lo llevó a la corte del rey Arturo para que éste lo armara caballero. La investidura se completará algún tiempo más tarde con la espada que le envía la reina Ginebra y el escudo que le hace llegar la Dama del Lago. A pesar de su juventud, realiza abundantes proezas: a un caballero herido le quita los trozos de lanza que tiene en el cuerpo y la espada de la cabeza; derrota al guardián del Vado de la Reina; conquista el castillo de la Dolorosa Guardia, donde vence a Brandín de las Islas y pone fin a los encantamientos del lugar; en el cementerio del castillo levanta una lápida y se entera de su propio nombre, que figura escrito allí con todas las letras; es gravemente herido al defender a un caballero, y recae debido a los golpes de Malaguín: será la dama de Nohaut quien se ocupe de su restablecimiento. Más tarde, caerá prisionero de Daguenet el Loco y, después, de la Dama de Malohaut, que se enamora de él. Logra treguas entre Galahot y el rey Arturo, consiguiendo que hagan las paces; es éste un momento de especial importancia en la vida de Lanzarote, pues marca una estrecha amistad con el impulsivo y victorioso Galahot, a la vez que Arturo le agradecerá con un profundo y duradero afecto que le haya salvado el reino. En ese momento, Lanzarote ya estaba enamorado de la reina Ginebra, aunque no se había atrevido a manifestar sus sentimientos: gracias a Galahot le dará el primer beso a la reina, iniciando una relación larga, tormentosa y de ricos frutos literarios. Los dos amigos se retirarán luego a la Isla Perdida, de donde saldrán a ayudar al rey Arturo contra los Sajones, que han invadido Escocia; sin embargo, tanto el rey como los caballeros caerán presos de la bruja Camila, señora de la Roca de los Sajones, que sólo dejará libre a Lanzarote, pues se ha vuelto loco. La libertad de este caballero tiene como resultado la derrota de los Sajones, la liberación de los prisioneros y la conquista de la Roca. Tras las hazañas realizadas, Lanzarote, Galahot y Héctor de Mares

se convierten en caballeros de la Mesa Redonda. La amistad de Galahot y Lanzarote va en aumento, pero los negros presagios de una temprana muerte hacen que la relación de los dos amigos adquiera un cariz pesimista; mientras tanto, la corte se estremece con las noticias de que Ginebra suplantó a la verdadera reina la noche de bodas: Arturo marcha con la Falsa Ginebra, y Lanzarote rescata a su dama, llevándola con Galahot a Sorelois, donde viven un breve pero intenso amor. Las hazañas y los éxitos de Lanzarote se suceden con rapidez vertiginosa: libera a Drián el Alegre de la caja de madera en la que estaba metido, concluye con las aventuras de Escalón el Tenebroso, triunfa en el Valle sin Retorno, es secuestrado por Morgana, derrota a Caradoc de la Dolorosa Torre... La separación de su amigo y un malentendido, que hace creer que Lanzarote se ha suicidado, lleva a Galahot a morir de pena. Lanzarote, mientras tanto, desconoce lo ocurrido, y tardará mucho tiempo en saber la muerte de su amigo. La noticia de que la reina ha sido raptada por Meleagant abre una nueva serie de aventuras: al ir en su búsqueda, Lanzarote tiene que subir a una carreta, símbolo de ignominia; luego, conseguirá el peine de la reina, en el que un cabello rubio le recuerda vivamente a la amada. En su búsqueda, levanta la lápida de su antepasado Galaad, pero no consigue apagar el fuego que consume a Symeu, padre de Moisés, en su propia tumba. Por fin, Lanzarote llega al reino de Baudemagus, atraviesa el Puente de la Espada y se enfrenta con Meleagant: en varias ocasiones se interrumpe el combate entre ambos; siempre, mediante una traición, Meleagant acaba apresando a Lanzarote y, siempre, alguna dama o doncella se apiada del infortunado prisionero y lo deja en libertad. Tal situación sólo se resuelve con un combate en el que Lanzarote le corta la cabeza al pérfido Meleagant; a pesar de todo, luego llegarán acusaciones de que acabó con él a traición, y tendrá que combatir en defensa de su justa actuación. En su cabalgar errante, Lanzarote se encontrará la tumba de Galahot y de este modo conocerá la muerte de su amigo, cuyo cuerpo hace llevar a la Dolorosa Guardia para que reciba los honores propios y para que sea enterrado ricamente. Un nuevo malentendido hace que la reina crea que Lanzarote ha muerto, e incluso piensa que era la cabeza de éste la que llevaba un caballero colgando del arzón de su silla en la Fuente de las Hadas; esta noticia altera a todos los caballeros de la corte, que se ponen en marcha de inmediato, con el propósito de conse-

guir más datos sobre el modo en que murió, pero el tiempo pasa sin que nadie consiga averiguar nada, por lo que cada vez se considera más cierta la muerte de Lanzarote, pero éste envía una mensajera a la reina, tranquilizándola. Mientras tanto, Lanzarote bebe agua envenenada y está a punto de morir, pero la sabia intervención de una doncella enamorada de él, lo salva. Tras otras aventuras, llega a Corbenic, donde contempla el cortejo del Santo Grial, y la misma noche, en el Castillo de la Caja, engendra a Galaz en la hija del rey Pelés: debido a un bebedizo que le había suministrado Brisane creía estar con la reina Ginebra, y sólo se dará cuenta de su equivocación el día siguiente por la mañana, cuando haya pasado el efecto de la pócima. Luego, continúa su marcha; se entera de que Héctor es su hermanastro; llega al Bosque Perdido y queda atrapado en un baile mágico, fruto de las habilidades nigrománticas de un clérigo del séquito del rey Ban de Benoic; en el mismo lugar, consigue vencer a un ajedrez de piezas autómatas, que juega sin que nadie lo tenga que tocar. Apenas ha salido del Bosque, cuando cae prisionero del sobrino del duque Kalés, que lo arroja a un pozo lleno de culebras del que sólo podrá salir gracias a la ayuda de una doncella, aunque el veneno que tiene en las piernas le impide cualquier movimiento, incluso a caballo; curado por la hermana de su salvadora, Lanzarote logra, por fin, encontrarse con la reina en Camelot, con motivo de un torneo en el que resulta vencedor. El afecto que el rey siente por él sigue creciendo, con el consiguiente odio de la mayoría de los caballeros de la corte, que se consideran menospreciados o humillados. A pesar de todo, los éxitos de Lanzarote continúan: da muerte a Tericán y libera a los numerosos caballeros que tenía prisioneros, mata a dos gigantes..., pero también continúan los infortunios, pues cae en manos de Morgana, que lo encierra en una habitación: el único entretenimiento que tiene el caballero es pintar las paredes con la historia de su amor. Logra huir de la prisión, defiende a su primo Lionel frente a Marabrón, se enfrenta al caballero de la Colina Prohibida, que no es otro que Boores el Desterrado, y esa misma noche sueña con su abuelo, que le sugiere que vaya al Bosque Peligroso; al llegar a este lugar, encuentra cerca de una fuente una tumba protegida por dos leones: el agua de la fuente hierve sin cesar, y dentro hay una cabeza de hombre separada de su cuerpo, que está enterrado en la tumba; es la cabeza de su abuelo Lanzarote, decapitado mientras bebía agua, por

celos de un primo suyo que lo creía amante de su mujer. Lanzarote levanta la lápida de la tumba, de la que no cesa de gotear sangre fresca, y con la ayuda de un ermitaño entierra a su abuelo. Sin embargo, el agua de la fuente sigue hirviendo: este fracaso se debe a que Lanzarote está encendido de lujuria y será Galaz el que dé fin a esta aventura. De nuevo en marcha, Lanzarote se encuentra con un ciervo blanco escoltado por seis leones, y poco después Sarraz de Logres le comunica el nacimiento de su hijo Galaz; derrotan a Belyás el Negro en la Fuente de los Dos Sicomoros, y prosiguen su camino acompañados por Mordret. Lanzarote le arranca a un caballero la flecha que le atravesaba el muslo desde hacía mucho tiempo, cosa que sólo el mejor de todos los caballeros podría hacer; y continúan sus hazañas, participa en torneos, mata a caballeros bravos y crueles... Por equivocación se viste las armas de Keu, el senescal, dando lugar a varios errores, y luego se entera del nacimiento de Elyam, hijo de Boores y de la hija del rey Brangoire. Comienza una nueva guerra contra Claudás, que en esta ocasión recibe el apoyo de los romanos: Lanzarote, que en un principio se había mantenido en la reserva, al lado del rey Arturo, pasa a Gaula para prestar su ayuda, y sus hombres triunfan. De regreso a la corte, en Camelot, se presenta la hija del rey Pelés con Galaz; Lanzarote es víctima de un nuevo engaño de Brisane, y vuelve a acostarse con la hija de Pelés; la reina, que esperaba a Lanzarote, se da cuenta de que éste está con otra mujer, y lo expulsa de su presencia para siempre. Lanzarote se marcha, va errante por bosques y campos, y enloquece al fin por el dolor y la distancia; en su vagar, llega a Corbenic, donde la hija del rey Pelés lo reconoce y lo llevan a curar al Palacio de las Aventuras, y allí el Grial surte una vez más efectos taumatúrgicos; pero Lanzarote no quiere saber nada del mundo de la corte, pues la reina Ginebra lo ha alejado para siempre; busca un refugio seguro, al margen de los caballeros, y se retira a él —es la Isla de la Alegría— con la hija del rey Pelés y un séquito de veinte doncellas. A pesar de sus esfuerzos, es descubierto por Perceval y Héctor, que durante mucho tiempo han estado buscándolo para decirle que la reina se había arrepentido en su cólera y que deseaba verlo de nuevo... Mientras tanto, Galaz ya ha cumplido quince años y está en edad de ser armado caballero.

A partir de este momento, en que empieza la búsqueda del Santo Grial, la historia de Lanzarote se convierte en un pau-

latino declive, con algunos triunfos de escasa importancia y con sonados fracasos: las aventuras ya no le están reservadas, sino que es su hijo Galaz, caballero novel, el escogido para llevar a cabo los hechos maravillosos de Bretaña: así ocurre con la Espada del Escalón, o en el Castillo de Corbenic con la contemplación mística del Santo Grial, que Lanzarote sólo puede realizar de forma breve, a distancia, y con graves consecuencias, pues queda amortecido durante veinticuatro días.

De regreso a la corte, Lanzarote vuelve a su pasión con la reina Ginebra, de tal forma que los dos son descubiertos por Agravaín, que los acusa de adulterio ante el mismo rey Arturo, que a pesar de todo no cree las palabras de su sobrino, aunque la sospecha empieza a asentarse en su corazón. Mientras, la vida de la corte continúa con sus muestras y torneos; para poder acudir de incógnito a un encuentro en Wincestre (Winchester), Lanzarote se alberga en Escalot en casa de un vasallo, cuya hija se enamora del caballero, que como testimonio de afecto acepta llevar una manga suya en el torneo, dando lugar en la corte a confusiones, que se ven sustentadas por la larga ausencia de Lanzarote: la reina Ginebra cree que su amigo se ha enamorado de la doncella de Escalot y que por eso no regresa. La realidad es otra: Lanzarote se encuentra malherido como consecuencia del torneo, y no corresponde a los sentimientos de la doncella, que acaba muriendo de amor. Al regreso de otro torneo que había tenido lugar en Taneborc, Arturo llega al castillo de Morgana en el Bosque Perdido, donde Lanzarote estuvo preso dos inviernos y un verano, y en el que pintó las paredes de la habitación con la historia de sus amores con la reina Ginebra. Morgana aprovecha la visita de su hermano para enseñarle las pinturas, deseosa de causar el mayor daño a la reina, a la que odia desde antiguo. A Arturo ya no le quedan dudas de su deshonra, que jura vengar en cuanto se presente la ocasión. A partir de este momento, los acontecimientos se precipitan: Ginebra, que había alejado de su lado a Lanzarote una vez más por celos de la doncella de Escalot, es acusada de haber causado la muerte a Gaherís de Karaheu, hermano de Mador de la Puerta (vid.), con una fruta envenenada; sólo Lanzarote se atreve a defender la inocencia de Ginebra, que mientras tanto se ha enterado de la verdad sobre la relación de la doncella de Escalot y Lanzarote, y que siente profundos remordimientos por la dureza con que ha tratado a su amigo. Tras la victoria contra Mador, el amor de la pareja

se hace más apasionado, a la vez que descuidan las precauciones para no ser descubiertos: de nuevo, Agravaín los acusa y los sorprende en la cama, aunque Lanzarote logra escapar, pero la reina es condenada a morir en la hoguera por su manifiesto adulterio. Lanzarote y una treintena de sus amigos y familiares más cercanos salvarán la vida de la reina cuando ya el fuego está cerca de su cuerpo; en la escaramuza se enfrentan con Agravaín, Guerrehet, Gueheriet y unos cuarenta hombres más del rey Arturo: los tres hermanos de Galván mueren en el combate. Estas muertes son el origen del odio del linaje de Galván a la familia de Lanzarote. Por su parte, los hombres de Lanzarote consiguen rescatar a la reina y se refugian con ella en el Castillo de la Alegre Guardia, donde serán asediados por las tropas del rey. En los combates posteriores, Boores, Galván y otros muchos caballeros resultarán gravemente heridos; sólo se restablecerá la paz con la devolución de la reina por parte de Lanzarote, que abandona a continuación el reino de Logres y se marcha a Gaunes. Sin embargo, Arturo, mal aconsejado por el odio de Galván, decide ir contra Lanzarote: deja a Ginebra y a todo su reino bajo la custodia de Mordret, y embarca con sus hombres para ir a Gaunes. Los combates ante la ciudad son encarnizados y de nada sirve el asedio. Galván, cegado por el odio, desafía a Lanzarote en combate singular, y es vencido, a pesar de que sus fuerzas crecían con el sol; el sobrino del rey Arturo queda malherido, a punto de morir, por lo que el rey decide emprender la retirada. Nunca más volverán a ver a Lanzarote: tras derrotar a los romanos, que habían invadido Gaula, Arturo se entera de que su sobrino Mordret le había traicionado usurpando el trono e intentando hacer de Ginebra su mujer. La terrible batalla de Salesbieres acabará con casi todos los caballeros de la corte. Lanzarote, que seguía en Gaunes, recibe la noticia de la muerte del rey y de que los dos hijos de Mordret se habían repartido el reino, y pasa de nuevo a Gran Bretaña, donde tiene un breve encuentro con Ginebra, que se ha refugiado en un monasterio para acabar allí sus días. Lanzarote se enfrenta en Wincestre con los hijos de Mordret, les da muerte y, finalmente, se retira a una ermita a hacer penitencia, junto con su pariente Blioberís y su hermanastro Héctor. Muere como ermitaño, y según un sueño del arzobispo de Canterbury, su alma fue al cielo. El cuerpo de Lanzarote recibió sepultura en el Castillo de la Alegre Guardia, en la misma tumba en la que yacía su amigo Galahot. El rey

Marco destruirá el sepulcro y quemará los restos de los dos amigos.

En general, los textos medievales han transmitido una imagen de Lanzarote del Lago que procede del *Chevalier de la Charrette*, de Chrétien de Troyes (h. 1160): es el amante perfecto y el mejor de los caballeros; su relación con la reina Ginebra constituye, pues, un elemento esencial en el mundo artúrico y dentro de las concepciones propias de la literatura cortés; sólo el *Lanzelet* de Ulrich von Zatzikhoven (h. 1194-1204) se sustrae a esa tendencia. Con el paso del tiempo y la desaparición de los valores corteses, la figura de Lanzarote adquirirá unos matices más sombríos, en los que ocupará un lugar prominente el remordimiento que siente por la traición e infidelidad contra su rey y su amigo: la imposibilidad de evitar la pasión por Ginebra da al Lanzarote tardío unos tintes dramáticos, que ya se anunciaban en la *Mort Artu*.

Textos: *passim*.

Bibl.: Frappier, *Etude sur la Mort le Roi Artu*, pp. 324-6; Pauphilet, *Etude sur la Queste del Saint Graal*, pp. 127-130; Whitehead, F., «Lancelot's Redemption», en *Mélanges de Linguistique romane et de philologie médiévale offerts à M. Maurice Delbouille*. Gembloux, II, 1964, pp. 729-39; App, A. J., *Lancelot in English Literature. His Role and Character*. New York, Haskell, 1969 [la 1ª ed. es de Washington, 1929]. Vid., además, Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, I, 1984, cap. VIII.

Larís. Hijo de Enrique de Alemania, hermano de Lidoine y cuñado, pues, de sus sucesivos maridos, Ladont y Claris, su compañero de aventuras. Larís promete a Claris que le ayudará a conseguir el favor de Lidoine, viuda del rey de Gascuña. En el curso de sus aventuras terminan con los encantamientos del Castillo Peligroso. Capturados por Morgana, escapan de su paraíso sensual ayudados por Madoine, una de las hadas que están con Morgana y que se ha enamorado de Larís, de quien tiene un hijo. Este, empero, se enamora de Marine, hermana de Yvaín, y Madoine interfiere cuanto puede entre ellos, llegando a raptar a Larís mientras duerme. Liberado por Claris y otros once caballeros, Larís auxilia al padre de Marine, el rey Urién, asediado por el rey Tablante de Dinamarca, que pretende forzar a Marine a casarse con él. El danés es vencido pero Larís cae prisionero y treinta caballeros se lanzan a su rescate. La clarividencia de Merlín conduce a Brandelis hasta

su paradero y es liberado. Larís se casa con Marine y hereda el trono de Urién.

Texto: Claris.

Laudine. Hija de Laududez y señora de Landuc (probablemente la Lothian escocesa), es la esposa de Escladós, el caballero defensor de la mágica Fuente del León, al que Yvaín da muerte tras desafiar la costumbre del lugar. Emocionada por el valor del caballero que ha derrotado a su marido, Laudine se enamora de Yvaín, hijo de Urién, a la vez que debe fingir duelo ante sus súbditos. Yvaín ocupará, pues, el lugar de Escladós en el corazón de la dama y en su tierra, convertido en su esposo y en nuevo defensor de la costumbre de la fuente. Sin embargo, la felicidad dura poco: para no ser llamado cobarde, Yvaín deja a Laudine y acude a la corte del rey. La dama le exige que regrese en el plazo de un año, a la vez que entrega a Yvaín un anillo de propiedades maravillosas, que impedirán que sea hecho prisionero o que reciba heridas. Transcurrido el plazo, sin que el caballero añore a Laudine, ésta le prohíbe que regrese a su lado y le exige la devolución del anillo: el dolor de ambas noticias provocan el enloquecimiento de Yvaín, que cabalgará errante realizando extraordinarios hechos de armas. Pero el amor que siente por Laudine es cada vez más acuciante, a la vez que la indiferencia de la dama le impulsa a provocar una enorme tempestad sobre el castillo vertiendo abundante agua en la Fuente del León: el resultado es que Laudine, temerosa, acaba perdonando a su inconstante caballero, gracias a la habilidad de Lunete. El nombre de Laudine resulta dudoso, ya que sólo aparece en una ocasión, aludiéndose a este personaje como «la dama», por lo que se estima que pudiera ser una corrupción de esa expresión. (Véase **Brocelianda, Fuente del León** e **Ivaín,** hijo de Urién.)

Textos: Yv, YG.

Bibl.: Loomis, R. S., *Arthurian Tradition,* pp. 301-308, 486; Gellinek, Ch. J., «Iwein's Duel and Laudine's Marriage», en *Epic in Medieval Society. Aesthetic and Moral Values.* Tübingen, 1977, pp. 226-239.

Lecho de las Maravillas. Cuando al final del *Perceval* de Chrétien, Galván llega a la Roca de Chanpguín, encuentra una cama de oro, adornada con un carbunclo que iluminaba toda la habitación. Al acostarse en este lecho, da lugar a una gran

tempestad de truenos y flechas; luego le ataca un león, al que le corta las garras, que quedan clavadas en su escudo; a pesar de todas las previsiones, Galván logra sobrevivir a la aventura del Lecho de las Maravillas, averiguando de este modo el nombre del lugar y la condición de sus habitantes.

El mismo Galván se encuentra en una situación similar en el Castillo de Corbenic, pues al acostarse oye un horrible grito, a la vez que cae sobre él una lanza con la punta llena de llamas, que le atraviesa el hombro y queda semiconsciente; ve entonces una serpiente de muchos colores que arroja por la boca hasta cien crías vivas, que a continuación libra una terrible lucha con un leopardo al que no puede vencer, y regresa a combatir contra sus propias crías, dándose muerte entre todos. Tras esto, un terrible vendaval azota la sala del lecho y Galván aún puede escuchar los lamentos de doce mujeres. Después aparece un caballero armado con el que tiene que combatir, dando lugar a otra tormenta que cesa ante una suave brisa con el acompañamiento de coros celestiales. Galván abre entonces los ojos e intenta levantarse de lecho, pero no puede; en esa situación, pasa por la sala el cortejo del Grial, y Galván se siente curado de las heridas. Por la mañana, el sobrino del rey Arturo amanece atado a una horrible carreta que lo aleja del Castillo... Más tarde conocerá el profundo significado oculto tras cada una de estas peripecias.

También Boores de Gaunes tiene que resistir ante encuentros semejantes al acostarse en el Lecho de las Maravillas en el castillo de Corbenic, aunque en esta ocasión Boores derrota al caballero con el que se había enfrentado Galván. Además de la lluvia de flechas o la lanza de fuego o el combate de la serpiente y el leopardo, Boores lucha contra un león, y entabla conversación con un anciano al que dos culebras le aprietan el cuello. Finalmente, el cortejo del Santo Grial concluye con estas aventuras, y Boores se entera de que Lanzarote fracasará en sus pretensiones por acercarse al Santo Vaso, y él mismo quedará cegado al querer ver de cerca las maravillas del Grial. Su despedida del Castillo de Corbenic no reviste ningún tipo de ignominia, a diferencia de lo que le ocurrió a Galván.

Textos: Perc, Ag, Char.

Leodagán. Es el rey de Carmelida, padre de Ginebra, la esposa de Arturo. Tiene otra hija bastarda del mismo nombre, fruto de su relación con la esposa del senescal Cleodalís (Falsa Ginebra). Se menciona además un hijo varón que murió en

combate. Tiene un idilio con la dama de Nohaut. Recibe de Merlín la propiedad de la Mesa Redonda, y él se la entrega, a su vez, a Arturo como presente de boda. Viejo, con una única heredera por casar y atacado por el rey Rión y sus gigantes, es socorrido por Ban, Boores y Arturo, para quien Merlín ha escogido a Ginebra como futura esposa. La intervención de esta alianza de reyes y los poderes mágicos empleados por Merlín permiten la expulsión de los invasores de Carmelida. Leodagán, en agradecimiento, entrega Ginebra a Arturo ignorando, sin embargo, su personalidad, que le es revelada poco después por Merlín. Según otra versión, Arturo, enamorado ya de Ginebra, manda a Merlín a Carmelida para proponer el matrimonio en su nombre, lo que Leodagán acepta con gusto.

Textos: CRP, Gal, GC, LA, PM, SM(H), VMCont, Baladro, Mal, AM, Mer.

Leonches de Paerne. Primo de Ban de Benoic y de Boores de Gaunes. Aliado de Arturo en las batallas de Clarence y Vandeberes. Se le describe como un hombre noble de mediana edad y dotado de un gran saber. En varias ocasiones actúa como intermediario y consejero. Cuando la doncella de la Dama del Lago acude a Gaunes para buscar a los maestros de Boores y Lionel, que se hallan bajo la tutela de la Dama en su palacio subacuático, los habitantes de Gaunes exigen una prueba de que los niños están efectivamente sanos y salvos. Leonches parte hacia el Lago en compañía de la doncella y de Lambegue, el maestro de Boores, con la misión de comprobar personalmente la veracidad de la historia narrada por la doncella. Leal al linaje de Boores y Ban, siente un gran gozo cuando ve a sus pequeños señores y jura defenderlos en cualquier situación. En esta ocasión, Leonches ve a Lanzarote y lo reconoce como el hijo de Ban, al que todos creían muerto, porque desde la desaparición de su padre no se había vuelto a saber nada más de él. A su regreso a Gaunes, actúa como portavoz ante Claudás para obtener una tregua.

Textos : Gal, LA, VMCont, Mal, AM, Mer.

Leonís. Reino del cual son originarios diferentes personajes, entre los que cabe destacar a Lot, Meliadus y Tristán, el sobrino del rey Marco de Cornualles. Localizado en la parte sur de la actual Escocia (Lothian).

Textos: CRP, Gal, GC, LA, PM, TrPr, VMCont, Mal, Lay, LTr, AM, Mer.

Leverzerp. Castillo situado en las cercanías de la Dolorosa Guardia, a orillas del río Humber, y en el bosque de Brequeham; pertenecía al duque de Cambenync. Galván acierta a pasar cerca del lugar después de haber abandonado la Landa de la Encrucijada y se encuentra con un clérigo que se dirige a ver a un ermitaño. Toda la zona está arrasada como consecuencia de la guerra que mantienen el rey de Norgales y el duque de Cambenync, señor del castillo de Leverzerp, donde al día siguiente han de encontrarse los dos ejércitos. Galván decide ir a Leverzerp y, después de dormir en casa del ermitaño, el clérigo lo acompaña hasta allí. Cuando llega, el combate ya ha comenzado y los del castillo llevan la peor parte. Galván se pone del lado de los más débiles y, al final, son derrotados los hombres del rey de Norgales. La batalla de Leverzerp se convierte en una jornada gloriosa para Galván por las grandes proezas que allí realiza.

Textos: Ag, CRP, Gal, GC, LA, TrPr, VMCont, Mer, Mal.

Lidoine de Cavalón. Unica hija del rey de Cavalón, cuyas tierras se sitúan con toda probabilidad al sur de Escocia, Lidoine es una joven que, a su extraordinaria belleza y costumbres corteses, une otras cualidades como un discretísimo buen juicio, por lo que mucha gente acude a pedirle consejo desde lejanas tierras, y una virtud que obra milagros en quienes la ven, protegiéndolos o curándoles de su cojera, por ejemplo. A la muerte de su padre, gobierna prudentemente el reino durante tres años, manteniéndolo al margen de guerras y conflictos. En el torneo de Lindesores, dos caballeros, amigos y compañeros de armas, se enamoran a la vez de ella. Un juicio de amor tenido por la reina Ginebra y sus damas sentencia que la reciba como amiga Meraugís de Portlesguez, que la quiere por su nobleza y cortesía, antes que Gorvaín Cadruz, que se mueve por la atracción de su belleza. Lidoine concede a Meraugís un beso, pero le compromete a llevar a cabo hazañas caballerescas por ella durante un año antes de entregársele totalmente. La joven le acompaña en varias aventuras hasta que Meraugís la deja en la Ciudad sin Nombre para pasar a la isla vecina, donde rescata a Galván mediante una treta que hace creer a Lidoine que su caballero ha muerto, mientras él se va de allí a escondidas. Luego, la afligida Lidoine es raptada por el caballero Belchís el Bizco, cuñado de Melián de Lis, que quiere casarla con su hijo Espinogre y la encierra en su fortaleza de Monhaut,

donde Meraugís está convaleciendo de incógnito de sus heridas. Auxiliada por Gorvaín Cadruz y el senescal de Cavalón, Anquises el Rôjo, que, con la ayuda de Galván y las tropas de Arturo, ponen sitio a Monhaut, Lidoine es salvada y recuperada por un resurgido Meraugís que somete a Belchís y a su parentela. El nombre dado a la joven heredera juega con la homofonía del apelativo «L'idoine», en francés «la hermosa, la elegante».

Textos: MP.

Limors. Castillo perteneciente al conde Oringle. Es el propio conde quien hace que lleven allí el cuerpo aparentemente sin vida de Erec, con la intención de enterrarlo y casarse luego con Enide, de la que se ha enamorado. Según el *Lanzelet* de Ulrich von Zatzikhoven, el castillo de Limors se denomina Castillo de «li Mors», 'el muerto', denominación que lleva a Loomis (*Arth. Trad.*, pp. 162-168) a considerar que el castillo está presidido por la Muerte en persona, de acuerdo, además, con algunos testimonios de la tradición bretona. Así, el episodio de Erec adquiere un significado especial, con el enamoramiento de la muerte (Oringle), la «resurrección» del protagonista (Erec) y la fuga del destino en el Más Allá (el castillo) de la pareja.

Textos: Erec, PrEE.

Lionel. Caballero de la Mesa Redonda. Descendiente de Nascién. Hijo de Boores de Gaunes y hermano, por tanto, de Boores el Desterrado. Primo de Lanzarote del Lago y de Héctor. Lionel debe su nombre al hecho de que posee en el pecho una marca de nacimiento en forma de león. La identificación del nombre del caballero con el rey de los animales queda corroborada años más tarde, pues poco después de ser armado caballero pelea con un león y lo mata. Al morir Boores de Gaunes, Lionel, que tan sólo cuenta veintiún meses, y su hermano Boores, nueve, son hechos prisioneros por Claudás, que los mantiene encarcelados en la torre de Gaunes. La Dama del Lago los rescata y se los lleva a su palacio subacuático, donde se reúnen con su primo Lanzarote. De Lionel se dice que posee un carácter violento. El día que Arturo lo arma caballero, Galahot de las Islas Lejanas lo designa como «corazón sin freno», ya que ni los consejos ni los castigos pueden doblegar su carácter fuerte. Este aspecto de su personalidad es

el que más se destaca ya desde su más tierna infancia. Así, antes de huir de Gaunes hacia la casa de la Dama del Lago, Lionel mata al hijo de Claudás. Una vez sanos y salvos en casa de su protectora, los dos niños, y especialmente Lionel, se muestran entristecidos porque al huir de Gaunes han tenido que abandonar a sus maestros, Farién y Lambegue, a quienes la Dama del Lago se encargará de llevar a su lado. Ya adulto, la agresividad e ímpetu sigue siendo el rasgo más destacado del carácter de Lionel. Boores se hace acreedor del odio de su hermano, porque decide ayudar antes a una doncella en peligro que liberarlo a él del poder de unos caballeros que lo están maltratando. La reconciliación entre ambos hermanos no se logrará sin la muerte de un tercero, Calogrenante, que, al intentar mediar en la disputa, muere a manos de Lionel, que lo golpea involuntariamente. Según otras versiones, es la intervención divina —y no la de Calogrenante— la que consigue evitar el combate entre ambos hermanos. Lionel pelea siempre del lado de Lanzarote, a partir del momento en que éste se enemista con el linaje de Arturo, y en la batalla de Wincestre entre los partidarios de Lanzarote y los de los hijos de Mordred, Lionel cae mortalmente herido y allí acaban sus días.

Textos: Ag, Char, CharA, CRP, EPr, EstSG, FL, Gal, GC, DSG, LA, Mort, PM, QSG, TrPr, TrL, VMCont, CPM, Mal, MA, AM, Mer, LTr, LMA, GGK, GG, HG.

Listenois. Nombre de un reino que se identifica con Logres, al cual están adscritos diversos personajes (Lamorat, Pellinor, etc). Al morir su rey, Pellehán, herido por la Lanza Vengadora que empuñaba Balaaín (lo que se conoce en el relato como «Golpe Doloroso»), toda la tierra de Listenois queda devastada, y a partir de ese momento será denominada Tierra Foránea o Tierra Devastada (véanse estos nombres).

Textos: CRP, Gal, GC, LA, PM, SM (H), VMCont, TrPr, Mal, Mer.

Logres. Reino de la isla de Bretaña que, habitualmente, pasa por ser el de Arturo, aunque también hay otros personajes vinculados a él. Al parecer, Logres coincidiría, en extensión y emplazamiento, con la actual Inglaterra, pero también es corriente que se trate de una zona más reducida, circunscrita a la región de Londres. El nombre de Logres, el reino, deriva de Logres, Logrin o Locrinus, uno de los tres hijos de Bruto, primero de los que reinaron en ese territorio. Geoffrey de Monmouth habla también de que Locrinus poseía una porción de

tierra que más tarde fue llamada Loegria. Según parece, el nombre procede del galés Lloegyr (véase Lacey & Ashe, *The Arthurian Handbook*, New York & London, 1988, p. 370). Chrétien de Troyes, sin embargo, dice que el reino de Logres fue antaño la tierra de los ogros (*Perceval*, vv. 6169-70). Toda la leyenda del Grial, por otra parte, está directamente relacionada con el destino del reino de Logres. Ya Chrétien, en *Perceval*, vaticina que dicho reino será destruido por la lanza sangrante de Longinos. Por otra parte, la herida que sufre el rey del Grial entre las piernas revierte directamente, según algunos textos, en la desolación y la infecundidad del reino. Así se lee, por ejemplo, en *Sone de Nansay*, novela de finales del siglo XIII, donde se relata cómo al recibir el Rey del Grial o Rey Pescador la mencionada herida, por castigo divino, la tierra de Logres quedó bajo el influjo de un encantamiento que la hizo estéril. En alguna ocasión, el reino de Logres es llamado Reino Venturoso (o Reino de las Aventuras), porque en él tienen lugar las aventuras del Grial. Así, el relato de *Suite Merlin (Huth)* aparece dividido en tres partes, que corresponden a las tres fases de la historia de Logres, desde antes del inicio de las aventuras, pasando por la historia del Grial, porque es justamente el Grial la causa de que sucedan maravillas en Logres, hasta llegar al final de dichas aventuras, una vez que el Caballero Elegido ha llevado a cabo la contemplación del Grial. Tras la muerte de Arturo, sobreviene la destrucción del reino. Es también la destrucción de Logres, es decir, del universo artúrico, lo que narra *Mort Artu*.

Textos: Mal, AM, Mer, LL, GGK, HG, Ag, AO, AP, CRP, Char, Char A, Lanc, Perc, Lv, CP 1, Eluc, Ty, MP, C2E, C esp, DP, EPr, EstSG, FL, FRC, Gal, GC, Grim, GYM, LA, Mort, Perl, PM, PrM, PVMA, QSG, SM(H), TrPr, VMCont.

Loholt. Caballero de la Mesa Redonda. Hijo de Arturo. Como tal se le menciona en *Erec et Enide*, donde su nombre aparece una sola vez, entre los de los asistentes a los esponsales del caballero y la hija del valvasor. Chrétien no dice el nombre de su madre, pero sí lo hacen otros textos, que hablan de Loholt como del hijo bastardo del rey, habido de sus amores juveniles con la doncella Lisanor, con la que tuvo un encuentro amoroso con ocasión de la presencia de la doncella en la corte, que había acudido a rendir homenaje al rey. La pasión de Arturo por la doncella es instigada por Merlín. Algunas obras

presentan a Loholt como el hijo legítimo de Ginebra y Arturo, tal es el caso de *Perlesvaus* y del *Lanzelet* alemán. Hay también diversas versiones acerca de su muerte. En *Galehaut* (Vulgata), Loholt sufre prisión en la Dolorosa Cárcel. Lancelot lo liberará, a él y a todos los demás caballeros de la Mesa Redonda que se hallan presos en el lugar; sin embargo, Loholt morirá poco después, víctima de una grave enfermedad, contraída durante su estancia en prisión, presumiblemente a consecuencia de los malos tratos que recibe allí. En *Suite Merlin* (Vulgata), *Livre d'Artus* y *Perlesvaus* se dice, en cambio, que Loholt muere asesinado por Keu. El relato de este hecho en *Perlesvaus* es especialmente cruento: Perceval llega a una ermita en la que un ermitaño oficia misa por el hijo de Arturo, cuyo cadáver yace cubierto por una seda. El ermitaño explica a Perceval cómo Loholt había salido de la corte de su padre para matar a un gigante que devastaba el reino de Logres; tras combatir con él y vencerlo, Loholt había dormido sobre su cadáver, ya que tal era su costumbre: dormir sobre el cuerpo de sus víctimas. Pero Keu, el senescal de Arturo, había acertado a pasar por allí y, deseoso de ganar para sí la gloria de haber dado muerte al gigante, asesinó a traición al hijo de Arturo, cortándole la cabeza mientras dormía. A continuación, Keu había cortado también la cabeza del gigante y se la había llevado a Arturo. Poco después, una doncella había ido a ver al ermitaño y lo había conducido hasta el lugar de los hechos, para mostrarle el cadáver del gigante y también el sarcófago donde estaban los restos del hijo de Arturo. Con ayuda de la doncella, el ermitaño había llevado el cuerpo de Loholt a la capilla. Ella, por su parte, se había quedado con la cabeza y la había guardado en un cofre ricamente adornado y embalsamado por dentro. Precisamente a través de esta doncella se llegará a descubrir la verdad acerca de la muerte de Loholt, ya que Keu será el único capaz de abrir el cofre que contiene la cabeza de su víctima y, al superar esta prueba, revelará ante la corte que él ha sido el asesino. En la tradición inglesa se conoce también a Loholt por el nombre de Borre le Cure Hardy.

Textos: Erec, Gal, LA, Perl, PrEE, VMCont, Mal, AM, Mer.

Bibl.: Busby, K., «The Enigma of Loholt», en K. Varty, ed., *An Arthurian Tapestry: Essays in Memory of Lewis Thorpe*. Glasgow, 1981, pp. 28-36.

Londres. Residencia de Arturo. Capital del reino de Logres,

aunque, en algunos textos, se entiende que los nombres de Londres y Logres aluden al mismo territorio. Según *Fils Constant*, el topónimo Londres tiene su origen en el nombre del rey Londres, padre de Constant. Tal vez, el hecho de que Arturo eligiera Londres como residencia se deba a su buena situación geográfica, ya que, como leemos en *Galehaut* (Vulgata), Londres es un lugar accesible para la gente de todas las tierras de alrededor: la Pequeña Bretaña, Escocia, Irlanda, Cornualles, etc. Cuando estalla el conflicto entre Arturo y Mordret, por la traición de éste, la reina Ginebra se refugia en la torre de Londres y allí se hace fuerte con algunos de los hombres partidarios de Arturo, resistiendo durante algún tiempo el asedio de Mordret.

Textos: Brut, Clig, Lanc, TrT, BI, CP 2, Rig, FF, BD, Ag, Char, CharA, DP, EstSG, FL, FRC, Gal, GC, Mort, Perl, PM, PrCl, PrEE, PrM, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Mal, Lay, Art, MA, AM, Mer, LMA, KAD, HG, Tri.

Longinos. Soldado romano que hirió con su lanza en el costado a Cristo crucificado. La lanza utilizada en aquella ocasión es la que, en el cortejo del Grial, va unida al Vaso Sagrado: sangra sin cesar por la punta y se le atribuyen poderes curativos.

Textos: DP, LA, Eluc, CP 1, CP GM, CP M, VR, Mal.

Bibl.: Burdach, K., *Der Forschungen über seinen Ursprung und seinen Zusammenhang mit der Longinuslegende*. Stuttgart, 1938 [hay reedición en Darmstadt, 1974]; Peebles, R. J., *The Legend of Longinus in Ecclesiastical Tradition and in English Literature, and Its Connection with the Grail*. Baltimore, 1911.

Lore de Branlant → **Doncella del Bosque Arrasado.**

Lore de Caradigán. Heroína de *Chevaliers as deus Espees* (C2E). Señora de Caradigán. Lore es la protagonista de una de las aventuras fundamentales del relato. Ris la captura y, a cambio de su libertad, la obliga a dirigirse a la Capilla Arrasada, donde Lore debe recuperar un trozo de ropa que el propio Ris ha dejado allí. Cuando Lore llega a la Capilla Arrasada, descubre en ella la tumba del padre de Meriadeuc, protagonista del relato, cuyo nombre es Bleherís. Una vez cumplida la misión impuesta por Ris, Lore se hace con la espada de Bleherís y la ciñe a su propio cuerpo. Algún tiempo después, Lore llega a la corte de Arturo, donde se encuentran numerosos caballeros. La doncella reta a todos ellos a que prueben a desatar la

espada de su cintura. Tan sólo uno lo consigue y éste no es otro que Meriadeuc. Durante una buena parte del relato, Meriadeuc será llamado el Caballero de las Dos Espadas, precisamente porque lleva, además de la suya, la que ha ganado en la corte de Arturo al desceñirla del cuerpo de Lore. Tras esto, Meriadeuc parte en busca de aventuras y al final de la novela regresa a la corte de Arturo, donde el arzobispo de Canterbury oficia la ceremonia de sus esponsales con Lore de Caradigán.

Texto: C2E.

Lot. Rey de Orcania o, según otra tradición, de Leonís. Hermano de Urién y de Aguisán. La importancia de este personaje dentro de la literatura artúrica radica, fundamentalmente, en el hecho de que es el padre de una considerable prole. Casado con una hermana o medio hermana de Arturo, llamada Enna o Morcadés; entre sus hijos se cuentan Galván, Agravaín, Gueheriet, Guerrehet y, según algunos textos, también Mordret. Tiene además dos hijas, Clarisant y Soredamors. Al igual que sucede con otros personajes que también son progenitores de importantes caballeros de la Mesa Redonda (por ejemplo, su hermano Urién), Lot aparece muchas veces mencionado en los textos únicamente como padre de sus hijos (en fórmulas del tipo, «Galván, hijo de Lot»). Sin embargo, también lleva a cabo algunas empresas personales. Según Geoffrey de Monmouth, Lot estaba al mando del ejército bretón durante la época final del reinado de Uter. Cuando Arturo sucede a su padre, Lot lo apoya y Arturo le entrega el reino de Noruega; sin embargo, en otros textos Lot no acepta como soberano a Arturo, y se une a los reyes rebeldes, aunque más tarde llega a ser un leal aliado. La rebeldía de Lot se manifiesta en otras obras: durante la fiesta de coronación de Arturo, Lot, Neutres y otros reyes protestan violentamente y expresan su disconformidad con dicho acto de coronación; Merlín calmará los ánimos explicando los motivos por los cuales Arturo puede acceder legítimamente al trono. En *Suite Merlin (Huth)* surge una nueva enemistad entre Arturo y Lot a causa de Mordret. El enfrentamiento desemboca en una guerra, donde Lot muere a manos de Pelinor de Listenois. Es posible que el modelo histórico de Lot, como personaje literario, sea el rey Leudonus, que hacia el siglo V reinó sobre el territorio del sur de Escocia con el cual puede identificarse el reino de Leonís (Lothian) (véase Lacy & Ashe, *The Arthurian Handbook*, 1988, pp. 371-372). También

parece haber coincidencias entre Lot y Lugh, el dios de la mitología céltica. El carácter solar de Lugh se manifestaría en ese don peculiar del primogénito de Lot, Galván, cuya fuerza aumenta al mediodía.

Textos: Ag, DP, EstSG, FL, FRC, Gal, GC, GYM, LA, Mort, Pap, Perl, PrM, SM(H), TrPr, VMCont, Bl, Brut, Cor, Erec, Yv, Perc, CP 1, CP 2, CP GM, CP M, VR, C2E, EG, Hunb, DSG, Yder, Rig, Baladro, FF, Claris, Esc, HRB, Mal, Lay, AM, GCC, CC, AA, YG, HG.

Lucano. Caballero de la Mesa Redonda y botellero de Arturo. Es hermano de Beduier, personaje que también ejerce a menudo el oficio de botellero en la corte de Arturo. Aparece en numerosas obras, tanto en prosa como en verso, ya que es uno de los personajes fijos de la comunidad artúrica, aunque suele desempeñar papeles de escaso relieve. Precisamente por su carácter de personaje fijo, es habitual que se aluda tan sólo a su presencia en actos como torneos o asambleas que reúnen en torno al rey Arturo a todos los miembros de su corte, pero rara vez se relatan sus hazañas. Es uno de los caballeros que llegan al Castillo Orgulloso; combate contra su defensor, es vencido y su contrincante lo mantiene prisionero. Es objeto de burlas por haber rehusado luchar contra un caballero que lo desafía, al que finalmente conseguirá matar. En alguna otra ocasión, interviene en defensa de los débiles, combatiendo contra dos caballeros que intentan cegar a un tercero. En las novelas en prosa, Lucano toma parte en diversas aventuras colectivas, en las que también intervienen los más destacados caballeros de la corte de Arturo. Así, sale a buscar a Lanzarote, junto con treinta y nueve compañeros, y con Galván dirigiendo la expedición. También, es uno de los buscadores del Grial. Fracasa, como tantos otros, en la aventura de la Imagen Horrible». Asimismo, lucha contra los Sajones en importantes batallas como la de Carohase. Una de las apariciones más peculiares de Lucano en la literatura artúrica se sitúa al final de *Mort Artu:* el Botellero es uno de los pocos que salen con vida de la cruenta batalla entre los ejércitos de Arturo y de Mordret que tiene lugar en las llanuras de Salesbieres. Él y Girflete, que según algunos textos es su primo, se llevan al rey moribundo a la Capilla Negra. Una vez allí, Arturo pasa toda la noche rezando ante el altar. A la mañana siguiente, Lucano se le acerca para comprobar si todavía vive. El rey, con grandes esfuerzos, ya que todavía lleva puesta su pesada armadura, se incor-

pora y abraza a Lucano, que, a diferencia de su señor, está desarmado. A pesar de estar en plena agonía, Arturo le aprieta tanto en su abrazo, que Lucano muere aplastado. Días más tarde, Girflete vuelve a pasar por la Capilla Negra y descubre en ella, una junto a la otra, las tumbas de Lucano y del propio rey Arturo.

Textos: Ag, Char, CharA, Gal, GC, GYM, LA, Mort, Perl, PM, SM(H), TrPr, VMCont, CP 1, CP 2, VR, C2E, FF, DSG, Claris, Baladro, Esc, Mal, AM, Mer, LMA, KAD, GGK.

Lunete. Doncella de Laudine. En agradecimiento por un favor que le hizo Yvaín, Lunete salva la vida al caballero cuando éste queda atrapado en la trampa que protege la entrada del castillo del defensor de la fuente, al que Yvaín persigue. La doncella le entrega un anillo que tiene el poder de hacerlo invisible y así Yvaín consigue zafarse del ataque en masa de los caballeros del castillo, que están deseosos de vengar la muerte de su señor. Camuflado de este modo, Yvaín asiste a los funerales de su enemigo y ve por primera vez a Laudine, la viuda. Inmediatamente, se siente enamorado de ella. Será Lunete la que consiga convencer a su señora para que acepte por esposo al matador de su primer marido, haciéndole ver que no puede estar sola, que necesita a un hombre que defienda la fuente y que quien mejor puede hacerlo es justamente el caballero que consiguió vencer al anterior defensor. Después de la boda, sin embargo, Yvaín se marcha con sus compañeros de la Mesa Redonda e incumple su promesa de volver junto a su esposa al cabo de un año. La incomparecencia de Yvaín hace que la furia de Laudine se desate y es Lunete quien sufre las consecuencias, ya que, por haber favorecido la causa de Yvaín ante su señora, se hace acreedora del odio de ésta. Laudine la condena a morir quemada por traición, pero Yvaín llegará justo a tiempo y la rescatará de las llamas. Posteriormente, Lunete consigue, mediante engaños, que Laudine se reconcilie con Yvaín. Lunete encarna el tipo femenino de la confidente astuta, intermediaria entre el héroe y la mujer que éste ama. Por ciertos atributos del personaje, entre ellos su nombre, su juventud y virginidad, sus poderes mágicos sugeridos a través del anillo que entrega a Yvaín, etc., M. Stanesco considera que Lunete puede ser entendida como una transformación de Diana, divinidad lunar. Para más datos sobre este aspecto, véase el artículo citado en la Bibliografía.

Textos: Iwein (Hártmann von Aue), Owein, Yv, YG.

Bibl.: Stanesco, M., «Le chevalier au lion d'une déesse oubliée: Yvain et "Dea Lunae"», en *Cahiers de Civilisation Médiévale*, 24 (1981), pp. 221-232; Schusky, R., «Lunete, eine 'kupplerische Dienerin'?», en *Euphorion*, 71 (1977), pp. 18-46.

Maboagraín. Maboagraín es un gigante que lleva armas rojas, hecho que le caracteriza como caballero solar (su fuerza alcanza el grado máximo a mediodía). Es sobrino de Evraín o de Urién; se le cita entre los caballeros de Arturo. Aún joven vive un tiempo en la corte del rey Lac, el padre de Erec, y luego se traslada al condado de Laluth, cuyo señor es tío de Enide, acompañando a unos caballeros que van a combatir como mercenarios en la hueste del conde. La hija de éste y Maboagraín se enamoran y, pese a su corta edad, se fugan a Brandigán, el reino de Evraín. Allí, en un jardín cerrado mágicamente por aire, Maboagraín jura a su amiga, movido por el amor, que cumplirá cierto deseo de ella cuando haya sido hecho caballero. Al cabo de unos cinco años, Evraín inviste a su sobrino como caballero en el jardín encantado y la joven reclama entonces el cumplimiento del compromiso de Maboagraín, revelando que consiste en no salir jamás del vergel y defenderlo ante cualquier caballero que se presente, en una especie de prisión de amor. Tras siete años de mantener la costumbre —que incluye la obligación de clavar las cabezas de los caballeros derrotados en estacas—, Maboagraín es vencido finalmente por Erec y el encantamiento del vergel desaparece. Maboagraín se casa entonces con su amada. El nombre de Maboagraín parece ser el resultado de un cruce entre el legendario Mabón galés y su

hermano Iraín (Evraín, Yvaín) (Lot, F., «Mabonagrain», en *Romania*, 24 (1895), 321-322), que, a su vez, se remontarían, respectivamente, a Apolo Maponos y a Apolo Grann(i)os, divinidades romanas adoradas en la Galia y en la Bretaña insular (Helmut J. R. Birkham, «Mabonagrain», en BBSIA, 27 (1975), 223). Sobre la relación entre Maboagrain, Mabón, Evraín y Maduc, véase Philipot, E., «Un épisode *d'Érec et Énide*: La Joie de la Cour. Mabon l'Enchanteur», *Romania*, 25 (1896), 258-294, y Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, 175-178, 487.

Textos: CP 1; Erec; PrEE.

Bibl.: Además de las obras citadas, véase Sargent, B. N., «Petite histoire de Maboagrain à propos d'un article récent», en *Romania*, 93 (1972), pp. 87-96.

Mabón. Caballero maligno y, a veces, hasta monstruoso, Mabón es caracterizado siempre como un encantador. Es conocido con el sobrenombre de «el Negro», o bien luce armas negras. Es hermano de Evraín y de Branduz, y pariente de Montenart. Devasta con sus artes mágicas la ciudad galesa de Senaudón, convirtiéndola en la Ciudad Devastada y manteniendo prisionera a la reina de Gales, Rubia Esmerada (Blonde Esmerée), a la que transforma en serpiente por negarse a tomarlo por esposo. Guinglaín da muerte al mago y rompe el encantamiento. Mabón aparece en este lance como un caballero gigantesco, con un cuerno en la frente, lanza fuego por la boca y ruge horriblemente. Al poner Guinglaín su mano sobre el cadáver, éste se convierte en un líquido ácido y repugnante. Mabón, enamorado de la doncella Grysinde, enseña sus artes mágicas —que había aprendido de Merlín— a una amiga de aquélla, pero la aprendiza supera al maestro y lo encanta para tenerlo sólo para ella: si Mabón sale del castillo perderá la vista. El encantamiento se mantendrá mientras vivan Grysinde y Mennonás, el rival de Mabón que la ha raptado. Mennonás ha establecido que si algún caballero logra derrotarlo, Grysinde podrá cortarle la cabeza al vencido, pero que si se encuentra una doncella más hermosa que ella, será él quien se la corte a la joven. Mabón fuerza la nave de Tristán e Iseo a que acuda a su castillo para que el célebre caballero le ayude. Como se puede presumir, tanto Mennonás como Grysinde perderán la cabeza ante la superioridad respectiva de Tristán e Iseo. Mabón aparece ocasionalmente como enemigo de Galván, con quien combate por el hada Marsique, y de Erec, contra quien sus

encantamientos no surten efecto debido a la protección de la madre del caballero, el hada Ocise. La caracterización de Mabón como mago prisionero del hada a la que él mismo ha instruido, ha hecho pensar que sé trata de una suerte de doble de Merlín. Parece que el Mabón artúrico se remonta al personaje homónimo de la mitología celta, que se distingue por su faceta de prisionero tras ser arrebatado a su madre tres noches después de su nacimiento. Por último, Mabón parece también afín a Evraín, Maboagraín y Maduc, caballero negro como él. (Véase Beso Terrible.)

Textos: BI, CP 1, EPr, FL, LA, SM(H), TrPr, LD.

Bibl.: *Kulhwch y Olwen*, en *Mabinogion. Relatos galeses*, edición y traducción de V. Cirlot, Madrid, 1988, pp. 99 y ss.; Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, 487. Philipot, E., «Un épisode *d'Érec et Énide*: La Joie de la Cour. Mabon l'Enchanteur» *Romania*, 25 (1896), 258-294.

Madoine. Madoine es una hada del cortejo de Morgana que se enamora del caballero Larís. Éste penetra en el bosque de Brocelianda junto con su compañero Claris y ambos destruyen los encantamientos del Castillo Peligroso, pero, seducidos por unas voces de sirena, son atrapados por Morgana en su paraíso sensual. Madoine, enamorada de Larís, los ayuda a escapar de allí y, más adelante, tendrá un hijo del caballero. Pero cuando éste se enamora de Marine, hermana de Yvaín, el hada lo secuestra mientras duerme y lo retiene como prisionero. Sólo tras una larga búsqueda Claris y otros once caballeros lograrán dar con Larís y liberarlo de Madoine. Movida por los celos, el hada intentará repetidas veces frustrar el matrimonio de Larís y Marine sin llegar a conseguirlo.

Texto: Claris.

Mador. Caballero de Arturo, extraordinariamente alto y fuerte, llamado Mador de la Puerta. Es hermano de Gaheris de Karaheu. Se distingue en los torneos por su fuerza y destreza, aunque en el de Sorelois y en el del Castillo de la Serpiente es derribado por Lanzarote. Lo vencen en justa Guirón, Tristán y el Morholt. Pero su combate más célebre es el que le enfrenta a Lanzarote en juicio de Dios en Camelot, reclamando justicia por la muerte de su hermano Gaheris tras haber tomado de manos de la reina Ginebra una pieza de fruta que Avarlán, un detractor de Galván, había envenenado suponiendo que la reina se la ofrecería al sobrino de Arturo. Como ningún

caballero de la corte osa tomar el partido de Ginebra, a la que se tiene como evidente culpable de la muerte de Gaherís (o Patryse), Arturo concede cuarenta días a su esposa para que encuentre a un defensor que evite su ajusticiamiento por el crimen que Mador le imputa. Lanzarote acude a Camelot en la fecha señalada y vence a Mador, antiguo compañero de armas, que se rinde ante su superioridad y retira la acusación a Ginebra. Mador es uno de los caballeros que, tras la aparición del Grial en Camelot, jura emprender su búsqueda. Otros lances dan con él en varias prisiones junto a otros caballeros artúricos: en la Colina Prohibida y en el castillo de la Dolorosa Guardia, entre otras. Como Mador «el Negro de la Puerta» —probablemente confundido con Maduc el Negro—, interviene en ayuda de Aglován cuando las tierras de la madre de éste son invadidas por Agripa.

Textos: Ag, CRP, FF, Gal, GC, GYM, LA, DSG, Mort, PM, TrPr, Mal, LMA, GGK.

Maduc. Llamado «el Negro» o «de la Isla Negra», o introducido sin más como el Caballero Negro, Maduc es un caballero cuyas armas y caballo son de ese color. El cuervo que luce en la parte superior de su yelmo simboliza esa peculiar característica. Es hermano de Raolais y tío de Plarés. Acude al torneo del Vado de las Aventuras porque está enamorado de la Doncella del Bosque Estrecho, que es quien lo ha convocado, pero, pese a derrotar a Gales y a otros cuatro caballeros valientemente, Maduc es derribado por Galván. Despechado, inicia la terrible costumbre de dar muerte a todo caballero que entre en su tierra y cortarle luego la cabeza —que clava ritualmente en estacas— con la esperanza de que alguna de ellas sea la cabeza de Galván, cuyo rostro desconoce. Vencido nuevamente por el sobrino de Arturo, le presta fiel ayuda en el rescate de su hermano Gueheriet, al que la Doncella tiene secuestrado como cebo para atraer a Galván, que ha hecho caso omiso de ella tras el torneo del Vado de las Aventuras. En las tierras de Maduc hay un ciervo blanco, que es cazado por unos servidores de la Doncella del Bosque Estrecho. Junto con Raolais forma parte de las tropas rebeldes a Arturo que se le enfrentan en el Estrecho de la Roca y en Estremores. Maduc no sigue luego los pasos de su hermano, que se reconcilia con Arturo, sino que se retira al bosque de Sarpenic, en las tierras de Lore de Branlant, la señora del Bosque Estrecho, convir-

tiéndose en vasallo suyo y levantando una fortaleza desde la cual hostiga a cuantos caballeros y servidores de Arturo se acercan. Sobre su similitud con Mabón, Maboagraín y Mador, véase Philipot, E., «Un épisode *d'Erec et Enide:* La Joie de la Cour. Mabon l'Enchanteur», *Romania*, 25 (1896), 258-294.

Textos: De Wrake van Ragise, LA, VR.

Malaguín. Jefe bretón, al que se menciona habitualmente por su título de Rey de los Cien Caballeros, ya que nunca sale de su tierra, Estrangorre, sin llevar al menos ese número de nobles a caballo, como muestra de su poder y riqueza. Padre de Marán y de la doncella Landoine y tío de Celice. A veces recibe el nombre de Aguisán. Con el nombre de Heraldo el Rudo (o Berraunt) aparece como amigo de la reina del vecino país de Norgales. Ocasionalmente se dice que reside en la Isla Perdida. Sirve como senescal a su primo Galahot y manda diez mil hombres en la batalla de aquél contra Arturo ante la fortaleza del Poyo de Malohaut. Es uno de los reyes rebeldes que rechazan reconocer a Arturo como su soberano, y una vez hechas las paces, combate a menudo como contrincante del bando artúrico, en numerosos torneos Es uno de los ciento cincuenta caballeros que emprenden la búsqueda del Grial. Tiene como prisioneros a Yvaín y a Saigremor, a los que rescata Héctor de Marés venciendo al senescal de Malaguín Es uno de los jefes bretones en los combates contra los sajones en Arondel.

Textos: Ag, Gal, GC, LA, PM, TrPr, VMCont, LL.

Maldito. Maldito el Jayán es un caballero gigantesco extremadamente diestro en el manejo de las armas. Ausente Maldito, Yvaín se apodera de su escudo, tras haberlo tirado al suelo en signo de ofensa, y entrega su espada y su yelmo a una vieja. Semejante acción provoca que el gigante, furioso, devaste la región del Castillo del Paso, cuyo señor apresa a Yvaín con el fin de entregárselo a Maldito y obtener a cambio el fin del terror. Al regreso del gigante, Boores, que, siguiendo la pista de Yvaín, ha llegado al Castillo del Paso, se enfrenta a Maldito, defendiéndose con el escudo que Yvaín le había arrebatado, y le da muerte tras un durísimo combate.

Texto: Ag.

Malohaut. En la geografía del ciclo en prosa, la ciudad de Malohaut tiene un lugar destacado. Situada junto al río Húmber, en el territorio fronterizo entre la Estrecha Marca, Nor-

gales, Cambenync y Estrangorre, fronteriza con las tierras del Rey de los Cien Caballeros (bajo cuyo dominio se sitúa en ocasiones) y distante siete leguas galesas del castillo de la Dama de las Marcas, es el escenario de notorios hechos de armas a la par que de aventuras sentimentales. El castillo del lugar, una verdadera fortaleza, es conocido como el Poyo de Malohaut. Ante él las tropas artúricas libran grandes batallas contra los reyes rebeldes, primero, y, finalizada esa guerra, contra los Sajones, que han invadido y asolado la región. Clariian y Senains son mencionados como señores del lugar, pero más frecuentemente es portadora de ese título una dama llamada Bloie, y casada con Danaín, madre del caballero Dodinel y prima de la sobrina del señor de Marés. Pero en su caracterización más importante esta Dama es una rica viuda que tiene encerrado durante un año y medio a Lanzarote en una jaula de piedra transparente a causa de una afrenta. Sin embargo, la dama termina enamorándose del prisionero y solamente renuncia a su callada pretensión al conocer la gran pasión que se dispensan éste y Ginebra. Convertida en confidente de la reina al ser, junto a Galahot, compañero de Lanzarote, la única persona enterada de su amor secreto, la dama de Malohaut se convierte en la amiga de Galahot por la insistencia de Ginebra para que ambos se quieran. El amor crecerá en esta pareja hasta el punto que la dama muere de pena al conocer la muerte de Galahot. (Véase **Dama de Malohaut.**)

Textos: Ag, Char, CharA, CRP, DP, Gal, GC, LA, PM, VMCont, AM, Mer.

Mar. El mar no es uno de los escenarios principales de la materia artúrica. A decir verdad se trata de un espacio de paso, meramente transicional, que funciona en la economía narrativa del género conectando ocasionalmente aventuras y personajes. Los viajes marinos suelen consignarse en estas obras con el simple apunte de su realización: «Cabalgaron hasta el mar; lo cruzaron y llegaron a Gran Bretaña»; o «los compañeros se armaron y se hicieron a la mar, y tuvieron buen viento favorable y llegaron a puerto bastante pronto». El marinero es, por esta razón, un personaje raro en la novela artúrica y su medio, el mar, un espacio extraño, temido por desconocido y hasta inaccesible: se viaja rápido al surcarlo pero, a cambio, la travesía se vive como una aventura peligrosa. Así, cuando Meraugís y Galván escapan en barco de la Isla sin Nombre no se

atreven a adentrarse en alta mar, sino que bordean la costa hasta encontrar un país favorable. Frecuentemente el mar que conocen los caballeros artúricos se configura como apenas un brazo de agua que encierra un lugar maravilloso, cercano a tierra firme, una ciudad, un castillo, una isla mágica: la Isla de Oro, la Isla sin Nombre, etc. En términos parecidos, el Castillo del Grial se sitúa, en una de las versiones de la historia de Perceval, mar adentro y se accede a él por una avenida cubierta por las ramas entrelazadas de los cipreses, pinos y laureles que crecen a ambos lados, al tiempo que un mar embravecido y un viento tempestuoso sacude los árboles. Un sentido similar tiene, también, en la leyenda tristaniana, Irlanda, tierra de gigantes y dragones, respecto a la corte del rey Marco en Cornualles, pues aquí el mar no sólo ejerce su función transicional, expresada en los continuos viajes entre ambos países, sino que alcanza un protagonismo mayor al suceder durante una travesía marítima el episodio fundamental del filtro mágico, que ocasiona la tragedia amorosa de Tristán e Iseo. Este tipo de viajes por mar podrían estar relacionados con el motivo de la navegación al Otro Mundo, o *imrama*, de la literatura céltica. A esta misma fuente cabría imputar varias naves habitualmente no tripuladas que surcan el mar en la novelística artúrica, ya que además de expresar el sentido transicional de este espacio —suelen preceder o suscitar nuevas aventuras—, poseen una carga simbólica que apunta claramente a la muerte y al mundo escatológico: la nave de Salomón, la que conduce a Carlión el cadáver de Raguidel, la del moribundo Arturo con rumbo a Avalón o aquella en que Tristán, herido por la ponzoñosa flecha del Morholt, es llevado a la deriva hasta Irlanda. Ya fuera de la maravilla, el mar ve también cómo se arman grandes flotas para proceder a asedios e invasiones: diez mil hombres de Arturo cruzan el canal de la Mancha para guerrear contra Claudás y sus aliados romanos (repárese, por cierto, que para muchos de ellos el continente es una tierra desconocida que no habían visto antes). El mismo viaje, pero en sentido inverso, realizan el joven Lanzarote y la Dama de Lago para trasladarse a la Bretaña insular o Gran Bretaña, donde aquél desea que Arturo lo invista como caballero.

Bibl.: Zajadacz, F., *Motivgeschichtliche Untersuchungen zur Artusepik. Szenen am und auf dem Meer*. Göppingen, 1979.

Maragot. Senescal de Elidús, rey de Sicilia; Maragot lo ase-

sina a traición durante la cacería de un ciervo con el fin de obtener a la reina, de la que está enamorado, pero ella rechaza su ofrecimiento matrimonial y se hace fuerte en Monreal. Maragot sitia la ciudad durante varios años, ayudado por su señor, el emperador Filimenis de Constantinopla. El hijo de Elidús, Florián, que fue enviado por su protectora Morgana a la corte de Arturo, regresa con el ejército de éste a Sicilia, pone fin al largo asedio y derrota en combate singular a Maragot, que es condenado a morir despedazado por caballos.

Texto: FF.

Marcas de Galone. El rey de las Marcas de Galone, o, simplemente, de las Marcas, Primer Vencido, es, junto con el de los Cien Caballeros, el caudillo principal de las tropas de Galahot que invaden el reino de Arturo, y participa señaladamente en el combate cerca del Poyo de Malohaut, donde es derribado por Lanzarote. Es uno de los nobles que se ofrece para proteger a Ginebra y el reino de Logres durante la desaparición de Arturo en el bosque de Brandigán. La Dama de las Marcas es la amiga de Galahot, pero advierte a Arturo que aquél ha invadido sus tierras. Las Marcas de Galone es uno de los territorios que los reyes rebeldes deciden fortificar, además de Cornualles, Gorre y Orcania, ante la invasión de los Sajones (véase **Rey Primer Vencido**).

Textos: Char, Gal, LA, VMCont, AM, LTr, Mer.

Marco. Rey de Cornualles y, ocasionalmente, de Inglaterra. Sucede en el trono a su padre, Félix, y se casa con la hija del rey de Irlanda, Iseo la Rubia, a la que va a buscar a su país Tristán, sobrino de Marco, tras anunciar éste que se casará con la mujer a la que pertenezca el cabello extraordinariamente rubio que una golondrina ha dejado caer a sus pies. La pareja no tiene hijos, pero Marco es el padre de un bastardo de la reina de Norgales y de Meraugís, engendrado en una sobrina suya. Tiene un hermano, Pernehán, al que él mismo asesinará, y varias hermanas, la mayor de las cuales es Elyabel. También son sobrinos suyos Alejandro, hijo de Angledís, Andret y Archemán. Se dice que su nombre es Marco porque nació un martes de marzo, aunque en el texto de Béroul se afirma que el rey tiene orejas de asno, elemento claramente folclórico, construido sin duda a partir de una etiología popular basada en el germánico Marah "caballo", que apoyaría también la inter-

pretación del nombre del rey, que según el mismo Béroul significa "caballo". Generalmente aparece en su corte, tenida en Lancién o en Tintagel. Desde muy joven está al lado de Arturo, como vasallo suyo, ayudándole en sus guerras. Un episodio de juventud nos lo muestra conmovido por la muerte del caballero Lancer de Irlanda y de su amiga Lione, que se suicida sobre su cadáver; Marco hace buscar con denuedo la más rica y hermosa tumba para los amantes. Convoca un torneo en Lancién contra el Rey de los Cien Caballeros en el que logra triunfar gracias a la ayuda de Galván y Tristán. Pero Marco gana su mayor fama en su difícil papel de marido engañado en la narración de Tristán e Iseo. La reina de Irlanda, madre de Iseo, prepara un filtro amoroso para su hija y su futuro yerno, en nombre del cual Tristán ha pedido la mano de Iseo, pero en el trayecto a Cornualles la poción es bebida involuntariamente por los dos jóvenes, desatándose una pasión de funestas consecuencias para todos. Marco es engañado la noche de bodas por Brengaín, la criada de Iseo, que la sustituye en el lecho sin que el rey se dé cuenta, y evitando de este modo que se conozca la anterior relación de Tristán e Iseo. Los comentarios de sus privados empujan a Marco a expulsar del reino a Tristán, pero los amantes ingenian maneras para verse secretamente. Marco espía subido en un árbol uno de estos encuentros furtivos, pero, delatado por su sombra, la conversación de Tristán e Iseo es falsamente inocente y el rey ve frustrada su intención de sorprenderlos. Readmite más adelante a Tristán en la corte, pero los nobles y el enano Frocín, que no cesan en su maledicencia, obtienen la prueba de la culpabilidad de Tristán (episodio de las gotas de sangre en el suelo cubierto de harina) y Marco condena a la hoguera a los amantes. Tristán logra huir, pero Iseo es entregada por el rey a la lascivia de unos leprosos para castigar su pecado. Rescatada por Tristán, la reina se refugia con él en el bosque. Al cabo de largo tiempo, el rey, habiéndose adentrado en el bosque, descubre a los amantes durmiendo y se apresta a matarlos, pero al reparar en que yacen vestidos y separados por la espada de su sobrino, teme cometer un error y decide cambiar su espada por la de Tristán y dejar a Iseo un anillo o unos guantes de vero, según las versiones, como señal de su visita. Finalmente Marco accede a reconciliarse con su esposa, a la que somete, sin embargo, a un juicio de Dios que ella salva mediante una treta de Tristán, disfrazado de peregrino. La historia de este amor acaba, como

es sabido, con la muerte de Tristán e Iseo en la Bretaña continental, pero Marco apenas interviene en tal desenlace. Si en las versiones en verso del siglo XII (Chv, Fb, Fo, TrB, TrT, Tristrant de Eilhart von Oberge) Marco es un personaje que nunca acaba de creer enteramente la infidelidad de su esposa y su sobrino y se mueve más por las murmuraciones de sus privados que por su propia decisión de condenar a quienes tanto ama, víctima como ellos de la fatalidad del amor, bien otro es el Marco de las novelas en prosa del siglo XIII (PM, PVMA, TrPr) y de buena parte de la tradición posterior. Los trazos malignos que lo configuran aquí son numerosos: se alude a la maldición que pesa sobre su linaje; es un asesino consumado hasta de sus seres queridos: Pernehán, Hoel, padre de Iseo, el mismo Tristán, tal vez de su sobrino Alejandro y de su cuñada Angledís; viola a una sobrina; es aliado de Morgana. El asesinato de Tristán, protegido de Arturo y del linaje de Ban, le vale ser depuesto del trono y partir al exilio, pero, tras la muerte de Arturo, Marco, ya anciano, se venga arrasando Camelot, asesinando a los supervivientes de la Mesa Redonda —ahora ermitaños— y acabando con el arzobispado de Canterbury. Paulart, un caballero de la parentela del rey Ban, lo mata y su cuerpo es sepultado en tierra no consagrada, aunque según otras versiones es su sobrino Alejandro el Huérfano (o un hijo de éste, Bellangere le Beuse) quien acaba con Marco. Un manuscrito tardío describe la muerte de Marco atado a un árbol por los hijos de Dinás y devorado por un oso. La perversa caracterización de Marco en estas obras soslaya las insostenibles vacilaciones del personaje primigenio para acercarlo a una suerte de doble claramente negativo de Arturo, víctima de otro terrible triángulo amoroso. Marco es, pues, un rey de excelentes cualidades pero con mal corazón, y vive temiendo casi obsesivamente que Tristán, cuya reputación caballeresca es digna de Lanzarote, pueda matarlo y desposeerlo de su mujer y de su reino.

Textos: AO, BI, Cantari di Tristano, Chv, Claris, LTr, Clig, CP 1, CP GM, CRP, Fb, FF, FG, Fo, GC, GYM, La Morte di Tristano, Mort, PM, PVMA, SM(H), Tavola Ritonda, TrB, Tristan de Gottfried von Strassburg, Tristano Riccardiano, Tristano di Vienna, Tristany de Leonís, Tristrams Saga de Robert, Tristran als Mönch, Tristrant de Eilhart von Oberge, TrPr, TrL, TrT, Mal; Tri.

Bibl.: Pickford, C. E., *L'évolution du roman arthurien en prose vers la fin du moyen âge d'après le manuscrit 112 du fonds français de la*

Bibliothèque Nationale, Paris: 1960; Baumgartner, E., *Tristan en prose*, pp. 224-230; Newstead, H., «King Mark of Cornwall», en *Romance Philology*, XI (1957-8), 240-253; Schoepperle, G., *Tristan and Isolt. A Study of the Source of the Romance*, New York: 1913 (reimpr. 1970); F. Wiesmann-Wiedemann, «From Victim to Villain: King Mark», en *The Expansion and Transformations of Courtly Literature*. Athens (Georgia), 1980, pp. 49-68.

Margerie. Hermana del rey Agolán de Escocia, Margerie es una joven de extraordinaria belleza cuyo amigo muere a manos de Giflet, señor del castillo de Becleús, al disputar públicamente un gavilán por la belleza de sus respectivas damas. El Bello Desconocido socorre a la desolada doncella, toma el gavilán de la percha de oro, se lo entrega y, sosteniendo que es más hermosa que la fea y arrugada Rosa Florida, amiga de Giflet, derrota a éste. La doncella Helie, que acompaña al Bello Desconocido camino de la Ciudad Devastada, reconoce a Margerie como prima suya y le regala un perro braco que el caballero ha obtenido en una aventura anterior. Tras la conquista del gavilán, Margerie regresa a Escocia.

Texto: BI.

Margón. Mencionado con los títulos de rey de las Marcas y rey de los Cien Caballeros, Margón pone sitio al castillo de la Doncella Castaña y asesina a su amigo para forzarla a que tome por esposo a su hijo Cargrilón, pero la joven responde ajusticiando a Cargrilón. Galván auxilia a la Doncella, vence a Margón y lo envía como prisionero, con toda su gente, a la corte de Arturo. Camino de ella, Margón libera a su hermana Damelehaut, a la que Gorgarí tenía prisionera. Una vez en la corte, sus méritos y valor le reportan ser escogido como miembro de la Mesa Redonda.

Texto: CP M.

Marigart. Llamado «el Rojo» por el color de sus armas. Marigart es un caballero, pelirrojo, que monta un caballo blanco, e impone durante doce años una terrible costumbre en el castillo de Raguidel. Desconfiando de su carácter traidor y cruel, la doncella del lugar, Angale, sobrina de Ban de Benoic y prima de Lanzarote, rechaza sus requerimientos amorosos. Marigart, despechado y, también, enfurecido por la muerte de su hermano a manos de un primo de Angale, asalta una noche el castillo y somete a sus moradores en vasallaje o les da muerte.

Luego, viola a Angale y la encierra, custodiada por dos leones, en una cueva bajo la torre, haciéndola vivir a pan y agua. Periódicamente toma a una joven virgen del castillo y, tras forzarla, la entrega a sus soldados como concubina. Cuantos caballeros pretenden acabar con la perversa costumbre deben enfrentarse a Marigart, al que se llama sonando un cuerno, en un cercado de estacas que se halla en medio de un jardín. Tras vencerlos, los desnuda y manda que los arrastren por las calles de la ciudad. Héctor de Marés, después de un largo y duro combate, logra seccionar la mano con que Marigart empuña la espada y, al negarse éste a darse por vencido, le corta la cabeza. Finalmente mata a los dos leones y termina con el cautiverio de Angale.

Textos: Ag, Char.

Más Allá de las Marcas. El rey de Más Allá de las Marcas de Galone libra una guerra contra Arturo, que resulta triunfador. Llamado Armand, hermano de Gallegondín y primo de Helinán y de Vagor, su reino tal vez se sitúe cerca de Escocia. Enfrenta sus caballeros a los de Arturo en un gran torneo que se celebra tres días después de la Virgen de septiembre entre el Godorsone y el Maine, en la frontera entre sus respectivos reinos. El rey de Más Allá de las Marcas sale gravemente herido del mismo y su bando es derrotado. Arturo lo designa como uno de los veinte jueces de campo para el combate de Lanzarote contra tres caballeros por el honor de Ginebra que se celebra en Bredigán. Participa en el torneo de Levegnic.

Textos: Char, Gal, GC.

Mathamás. Señor de un castillo que se encuentra cerca de la Fuente de las Hadas, en el bosque de Camelot, Mathamás odia profundamente a Arturo. Saigremor, que acompaña a la reina Ginebra durante una cacería en el bosque, se presenta en la torre de Mathamás y le exige que envíe comida a la dama, que descansa en la Fuente de las Hadas. Una veintena de hombres de Mathamás reducen al temerario caballero, al que no en vano se conoce como Saigremor el Desmesurado, que es encerrado en una celda en la que recibe pan y agua una vez al día. La única hija de Mathamás, al pasear por el jardín, ve al prisionero y queda prendada de la belleza de Saigremor. Aprovecha la circunstancia de que la ventana de su habitación da a la celda del caballero para pasarle comida abundante en secreto, a la

vez que le alivia el cautiverio conversando con él. Más adelante, Galván, que pasa casualmente ante el castillo de Mathamás, es retado por éste; habiendo sido vencido, el caballero es obligado a liberar a Saigremor y a entregarse a Arturo como prisionero. Según H. O. Sommer (*The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, vol. VIII: *Index*, Washington, 1916, p. 61), probablemente este personaje sea el mismo que el caballero que, con el título de Mathamás de la Fortaleza, combate contra los Sajones en las filas de Arturo cerca de Vanbieres.

Textos: Char, LA.

Meleagant. Unico hijo varón de Baudemagus, rey de Gorre (o del rey Plamor), engendrado en su primera o en su última esposa. Primo de Argodrás el Rubio, de Argondrés y de Elys. Dotado de una figura y de un carácter como los de su enemigo mortal, Lanzarote: es fuerte, corpulento, rubio, valiente y tenaz; su deslealtad, villanía y orgullo le impiden, sin embargo, ser el mejor de los caballeros. Meleagant tienta a Arturo para que le entregue a Ginebra y un caballero de la corte la defienda en el bosque cercano, como prenda de los prisioneros de Logres en Gorre. Se ofrece a ello el senescal Keu, que es vencido por Meleagant y capturado junto con la reina, pese a los esfuerzos de Lanzarote, que emprende un arriesgado rescate plagado de extrañas aventuras y difíciles obstáculos. Llegado por fin a Gorre, el valor y la osadía de Lanzarote mueven al cortés Baudemagus a aconsejar a su hijo que no juste con él y que le entregue a Ginebra, sobre la que no tiene ningún derecho, pese a estar enamorado de ella. Pero Meleagant, que ha procurado torturas a la reina en secreto por su rechazo, desoye la advertencia y se lanza al combate, en el que Lanzarote lleva la peor parte, al resentirse de las graves heridas sufridas al cruzar el Puente de la Espada el día anterior. Sin embargo, cuando repara en la reina, que observa el encuentro desde una ventana, recobra su fuerza y se impone sobre Meleagant, al que sólo salva de la muerte la súplica de merced de su padre a Ginebra. Meleagant no reconoce la victoria de Lanzarote y se fija un nuevo combate en la corte de Arturo al cabo de un año. Los dos caballeros se enfrentan aún otra vez en Gorre al defender Lanzarote al malherido Keu de la acusación de Meleagant de que se ha acostado con Ginebra. Por segunda vez Baudemagus intercede ante la reina para que interrumpa una lucha claramente desfavorable para su hijo. Durante el año siguiente, Me-

leagant intenta evitar arteramente el tercer y definitivo encuentro con Lanzarote, capturándolo y encerrándolo por dos veces, primero en casa de su senescal y luego en una solitaria torre en una isla, pero los oficios de la esposa del senescal y de la hermana de Meleagant, respectivamente, dan al traste con ese plan traidor y Meleagant pierde la cabeza en la lucha final. Aludiendo a este relato con un explícito «según explica el *Cuento de la Carreta*», se nos cuenta en otra parte que el odio de Meleagant a Lanzarote se debe a que éste lo derribó en un torneo en Camelot tiempo atrás. Es precisamente el ánimo de venganza de ese episodio lo que le hace regresar a la corte. Ausente Lanzarote, reta a los caballeros presentes a defender a Ginebra y a liberar a sus compañeros presos. Varios detalles completan la historia ya conocida: Lanzarote derriba por dos veces a Meleagant en su persecución; éste aparece como defensor del Puente de la Espada, sucediendo a Acadoés; la torre en que retiene a Lanzarote está en un pantano en la Marca de Gales; finalmente un caballero de Gorre lleva el cadáver de Meleagant al Castillo de las Cuatro Piedras, adonde acude su padre para enterrarlo con honores reales. En el *Tristan* en prosa, Meleagant pelea con Lamorat, que menosprecia la belleza de Ginebra. Lanzarote detiene la justa, pero al conocer el motivo quiere ser él el defensor de la reina y sólo la intervención de Blioberís calma los ánimos y Lamorat cede en su pretensión. Habiendo tomado a Tristán por Lanzarote, le ataca y golpea en un torneo. Tras justar con Néstor de la Fuente en el bosque de Bredigán, Meleagant es muerto por Galván. En las *Prophéties Merlin* se sospecha de él como traidor en la guerra contra los Sajones, por lo que es enviado a la retaguardia en Gorre.

Textos: Ag, Char, CharA, Gal, GC, LA, Lanc, PM, TrPr, TrL, VMCont, Yv, Mer, Mal, AM.

Bibl.: Topsfield, L.T., «*Malvestatz* versus *Proeza* and *Leautatz* in Troubadour Poetry and the *Lancelot* of Chrétien de Troyes», en *Esprit Créateur*, 19 (1979), pp. 37-53.

Meliador. Hijo del duque de Cornualles. Estando en Carlión con Arturo llega a sus oídos que Hermondina, la hija del rey de Escocia, ha prometido casarse solamente con el caballero que demuestre las mejores condiciones a lo largo de cinco años, con el fin de alejar así de ella a Camel, su fastidioso pretendiente. Meliador se enamora de la joven sin haberla visto y se

lanza a conseguirla. Primeramente busca a Camel y lo mata. Luego, y a lo largo de los cinco años del plazo, lleva a cabo numerosos y brillantes hechos de armas, sobre todo en torneos celebrados en varios puntos de la geografía escocesa. En todo ese tiempo logra entrever a su amada en una ocasión, en Aberdeen y disfrazado de comerciante de joyas. Su triunfo en el magno torneo de Roxburgh, en el que participan 1.566 caballeros, da paso a su boda con Hermondina.

Texto: Meliador.

Bibl.: Lods, J., «Amour de regard et amour de renommée dans le *Méliador* de Froissart», en BBSIA, 32 (1980), pp. 231-249.

Meliadús de Leonís. Meliadús, rey de Leonís, es padre de Tristán. Su primera mujer, Elyabel, hermana del rey Marco de Cornualles, muere poco después de dar a luz al célebre caballero. Meliadús casa en segundas nupcias con la hija de Hoel, mujer que detesta a Tristán y que, habiendo envenenado la comida para acabar con él, provoca la muerte de su propio hijo y casi la de Meliadús. Además de ser reputado como caballero de gran valor y belleza, Meliadús está excelentemente dotado para la música. Participa en los torneos del Pino del Gigante y de Urién. Desarzona a Tristán, Lanzarote y Guirón en sendas justas. Una doncella enamorada de él lo encanta y retiene prisionero en la Roca de la Cornuallesa. Tiene amoríos con la reina de Escocia, de los que nace el bastardo Meliadús, a la vez que se enfrenta con el marido de ésta en una guerra. Pese a la ayuda de su parentela —el rey Marco, Faramón y Claudás—, Meliadús es derrotado y apresado por Arturo, aliado del rey escocés. Incorporado al bando de Arturo lucha con él en la guerra contra los Sajones y vence a Arioham en justa, armado con Escalibor. Es asesinado durante una cacería por dos caballeros enviados por el conde de Norhaut, o por el mismo conde, quien obra haciendo caso de una profecía que le ha advertido que su dinastía será aniquilada por Meliadús o por alguno de su linaje.

Textos: CRP, GC, Storia del Sant Grasal, Tavola Ritonda, LTr, Tristano Riccardiano, Tristany de Leonís, TrPr, TrL, Mal.

Meliadús el Negro. Señor de la Torre de la Empalizada, Meliadús debe su sobrenombre al color de sus armas. Cabalgando por el bosque con dos hermanos suyos, les sale al paso un caballero que había matado a un primo hermano de los tres

caballeros. Caen sobre él y, por tomar mayor venganza, lo atan a la cola de uno de los caballos y lo arrastran. Al mismo tiempo Arturo, Ginebra y su cortejo se hallan cerca del lugar en una cacería. La reina sorprende la cruel acción de los tres hermaanos y les pide que suelten a la víctima. La negativa de Meliadús y sus hermanos provoca una refriega con diez caballeros que acompañan a Ginebra en la que mueren aquéllos. Meliadús, que se da a la fuga, jura no dejar con vida a ningún caballero de la reina que pase junto a su torre. Esta costumbre dura todo un año hasta que Lanzarote derriba y hiere a Meliadús, al que concede merced a condición de que se entregue a Ginebra como prisionero. Llegado a la corte de Arturo, la reina lo retiene a su lado, pues se trata de un excelente caballero. En adelante llevará a cabo numerosas proezas. Participa en la demanda del Grial y encuentra la muerte en Camelot, ahora como compañero de Lanzarote en el rescate de Ginebra, al ser derribado por Gueheriet y caer en la hoguera en la que se va a quemar a la reina por su adulterio.

Textos: Char, Mort, DSG, TrPr.

Melián el Alegre. Hijo del anciano Trahán el Alegre, hermano mayor de Drián el Alegre, primo de Arramant el Gordo y de Lore. Melián el Alegre pertenece a la familia que señorea un importante castillo situado junto al Támesis y que, por ser uno de los mejor abastecidos del mundo, fue llamado el Alegre Castillo. Durante el conflicto feudal con su cruel vecino Caradoc el Grande, señor de la Dolorosa Torre, y su parentela de gigantes, Melián es herido gravemente por el hermano de Caradoc, quedándole dos pedazos de lanza en el cuerpo y un fragmento de hoja de espada en la cabeza. En este lamentable estado acude a Camelot solicitando ayuda, pero advierte que sólo podrá quitarle los hierros aquel que jure sobre los Evangelios que le vengará de sus enemigos. El joven Lanzarote, recién hecho caballero, es el único que se atreve a tomar ese compromiso. Atendido por un médico de la corte, Melián sana pronto, después de que Lanzarote le extrajera las piezas que le herían. Más adelante, Lanzarote, que en cumplimiento de su promesa ha matado a tres parientes de Caradoc, auxilia a Drián, atacado y medio muerto por Caradoc, y llega al Alegre Castillo, donde se reencuentra con Melián. Éste, agradecido, presta ayuda a Lanzarote y a Arturo en el rescate de Galván, prisionero de Caradoc, y casa con la doncella que recibe el señorío

de la Dolorosa Torre, premiada por su auxilio a Galván. Otra versión de la historia hace que sea el mismo Caradoc el autor de las heridas de Melián, al tiempo que la madre del gigante vaticina que sólo Lanzarote podrá sanar a Melián, admonición paralela a la que profiere una doncella ante Melián acerca de las heridas causadas por Caradoc a su hermano y a la extraña enfermedad que aqueja a la vez a su padre: «Melián, el uno se curará cuando el otro.» Los textos son confusos en cuanto al protagonismo de la historia del caballero herido en la litera que es salvado por el caballero novel Lanzarote, ya que la atribuyen bien a Melián bien a su padre Trahán. (Véase **Trahán el Alegre.**)

Textos: Char, Gal, LA.

Meraugís. Meraugís de Portlesguez, galés, es un caballero artúrico famoso en los torneos, a los que concurre asociado con su compañero Gorvaín Cadruz. Durante el torneo de Lindesores ambos caballeros se enamoran de Lidoine, la heredera de del reino de Cavalón, disputando su derecho a la joven. Sometida la querella a un juicio de amor tenido en Carduel, la reina Ginebra y su corte de damas resuelven que Meraugís, que quiere a Lidoine por su cortesía, la merece más que Gorvaín, que sólo ama su belleza corporal. Lidoine fija entonces un período de un año para que Meraugís pruebe su amor ejercitando la caballería. A partir de este momento, el héroe gana el torneo de la corte del rey Amangón, rescata a Galván, prisionero de una hada en la Isla sin Nombre, y libra la región de un gigante maligno y devastador, el Caballero Ultratemible, al que mata tras un durísimo combate. Gravemente herido, Melián de Lis lo socorre y lo conduce a Monhaut, donde su suegro Belchís el Bizco retiene a Lidoine con la pretensión de forzarla a casarse con su hijo Espinogre. Terminada su convalecencia, Meraugís somete a Belchís y, disputando a Lidoine y Cavalón, vence en justa a Gorvaín, con quien se acaba reconciliando. Meraugís toma parte en la búsqueda del Grial, combate contra los Sajones en el Poyo de Malehaut, en Carohaise y en Daneblaise, donde resulta herido, y es uno de los escasos surpervivientes del desastre de Salesbieres, después del cual se hace ermitaño, como otros caballeros de Arturo. Ayuda a Erec a vengar la muerte de su padre, a Aglován en la guerra con Agripa y emprende con Ban el rescate del senescal del rey Leodagán. Junto con Arturo y algunos de sus caballeros libera una

ciudad del sitio a que la sometía Greomar, el Ultratemible, al que dan muerte. Su hermana es la esposa de Minorás. Una tradición divergente le hace natural de Cornualles, siendo sus padres el rey Marco y una sobrina suya. La *Demanda do Santo Graal* portuguesa precisa, al respecto, que, habiendo violado a su sobrina, Marco la conduce al bosque donde, tras el nacimiento del bastardo, la asesina y cuelga al niño recién nacido de un árbol por los pies. Un guardabosques rescatará a la inocente víctima que no es otro que Meraugís.

Textos: CP GM, Demanda do Santo Graal, EPr, Esc, LA, MP, PVMA, VMCont, VR, AM, Mer.

Bibl.: Véase la traducción de F. X. Dilla, Raoul de Houdenc, *Meraugis de Portlesguez*. Barcelona, PPU, 1987, y la bibliografía allí citada.

Meriadeuc → Caballero de las Dos Espadas.

Merlín. El Merlín artúrico, mago y profeta, es una invención literaria estrenada por Geoffrey de Monmouth en su *Historia Regum Britanniae* (c. 1135) y sobre la que volvió hacia 1150 en la *Vita Merlini*. Los trazos básicos de la biografía del personaje, que tan alto papel está llamado a tener en la epopeya bretona, se encuentra ya, con escasas variaciones, en ese primer texto historiográfico: Merlín nace en Camarthen, engendrado nocturnamente por un íncubo (un ekupede, un ángel caído por su lujuria, llamado Aquibez) en la hija, célibe, del rey de Demecia, al sur del País de Gales (la hija de un caballero pobre de la marca de Escocia y de Irlanda). Aún niño, es llevado a la corte, ya que unos magos (o unos clérigos) han advertido a Vortiger, que ha usurpado el trono con la ayuda de los Sajones, que sólo conseguirá terminar la torre defensiva cuya construcción se desmorona periódicamente si se mezcla la argamasa con la sangre de un niño sin padre. Merlín humilla a los magos señalando que los derrumbes de la torre se deben a que bajo ella existe un lago subterráneo donde combaten dos dragones. El joven Merlín profetiza luego la caída de Vortiger (el dragón blanco), el retorno de Uterpandragón (el dragón rojo), el reino de Arturo (simbolizado por un jabalí) y la historia futura de los bretones. Más adelante, Merlín, convertido en consejero del rey legítimo, interviene en la concepción de Arturo al ayudar a Uterpandragón a satisfacer su deseo de yacer con Ygerne, esposa del Duque de Cornualles, haciéndole tomar por encantamiento la figura del duque, unión de la que nace Arturo.

Geoffrey de Monmouth compuso muy probablemente el personaje de Merlín (Merlinus Ambrosius) a partir de dos tradiciones originadas en el siglo VI. La primera, transmitida por la historiografía bretona en latín, remite a un personaje llamado Ambrosius, a veces caudillo militar, otras simplemente dotado de videncia (episodio de la torre de Guortigirn (Vortiger) y los dos dragones de la *Historia Britonum*). Por otro lado, Geoffrey debió aprovechar la figura de Myrddin, bardo o druida al que el folclore galés atribuía una existencia extravagante y enajenada en el bosque y al que se imputaba la autoría de varios poemas apócrifos de contenidos mánticos o proféticos. El nombre de Merlín parece provenir de la adaptación del topónimo de su localidad natal (Camarthen, en galés Caermyrddin «ciudad de Myrddin»), de donde el latín obtendría *Merlinus* sustituyendo con una *l* la *d* original para evitar la cacofónica voz *Merdinus*.

Es Robert de Boron, sin embargo, quien inserta el personaje en el gran ciclo narrativo artúrico del Grial concediéndole un papel de primer orden y una nueva y densa significación. El fragmento inicial conservado de su *Merlin* en verso y las prosificaciones supuestamente más fieles de esa obra y del *Perceval* perdido muestran cómo la historia de Merlín participa del proceso de profunda cristianización que se opera en la materia artúrica a fines del siglo XII. La Trinidad y la Redención, los dos grandes temas de la trilogía de Boron, se vinculan señaladamente al personaje, que se hace crucial. Así, su singular nacimiento aparece ahora como el resultado de una maligna confabulación diabólica para engendrar al Anticristo en una familia pía, pero la intervención de Blaise, el confesor de la joven encinta, da al traste con la pretensión del demonio. Merlín, pues, recibe el don de conocer el pasado (por su condición diabólica) pero también la gracia divina de la visión del futuro (con lo que no contaban las fuerzas satánicas). Bautizado con el nombre de su abuelo materno, Merlín, con dieciocho meses, defiende en público a su madre, perseguida como prostituta por su insólita maternidad, y humilla al juez que pretende condenarla acusándolo de ser hijo de un sacerdote y profetizando la muerte de éste ahogado, todo lo cual resulta cierto. Refugiado periódicamente en el bosque de Brocelianda, donde vive sus amores con Viviana (a la que instruye en las artes mágicas), Merlín empieza a intervenir decisivamente en la corte: instituye la Mesa Redonda para formar una nueva caballería cristiana,

profetiza los misterios del Grial (con sus tres mesas y sus tres elegidos), su propio destino (la discípula aventajada utilizará sus artes mágicas contra él encerrándolo para siempre en una cárcel de aire) y los hechos del reinado de Arturo, revelaciones que anota su fiel Blaise (o Helie). Para Robert de Boron, Merlín es, sobre todo, el profeta de la suprema aventura, el responsable histórico de la nueva caballería, cuyos hilos maneja desde la profecía. Su condición de mago se subordina a la de profeta, emana de ésta, de la que es sólo un medio para su ejercicio benéfico.

La versión de la *Historia de Merlín* de la Vulgata, la de la Post-Vulgata y el *opus magnum* tristaniano no difieren en demasía de esa caracterización del personaje, aunque la sólida concepción de conjunto de la trilogía boroniana se diluye un tanto en unas novelas más atentas al color episódico (con nuevas aventuras y sucesos). De ahí que Merlín, pese a seguir profetizando a menudo, no lo haga sobre cuestiones tan de fondo y trascendentes como antes: su figura es ahora la de un profeta de la guerra: la revuelta de los reyes rebeldes y la invasión de los sajones constituyen el núcleo central de la historia de Merlín tanto en la Vulgata como en la Post-Vulgata, un verdadero consejero político que interviene en el diseño de las estrategias militares de Arturo. A esta trivialización o mecanización de la actividad profética corre pareja una acentuación de la vertiente mágica del personaje (de la que se hacen especial eco las obras más tardías del género artúrico, bien en prosa bien en verso).

La magia de Merlín, ocasional en Robert de Boron y en el *Lancelot*, más frecuente luego, suele mostrarse en unos lugares especiales: así el Mojón de Merlín (véase s. v.); la cama de Merlín, donde quien se acuesta enloquece; la torre de Merlín, dentro de la cual se dan las mayores maravillas del mundo excepto las del Grial; el Monte Doloroso y su pilar mágico (véase s. v.); la Isla Giratoria (véase s. v.); o la enigmática Muda de Merlín (véase s. v.). Uno de los grandes prodigios de Merlín es haber erigido un monumento circular [Stonehenge] junto a la llanura de Salesbieres trayendo por encanto sus enormes piedras desde Irlanda. En otras ocasiones, Merlín aparece no sólo como personaje capaz de cambiar de aspecto físico, sino también de descubrir con sus artes adivinantes cuantos engaños hay encerrados en el mundo que le rodea: así, el verdadero padre de un niño que va a ser enterrado, el adulterio

de la reina o sexo auténtico de un caballero disfrazado. Por otra parte, Merlín escapa a la tipología del mago siniestro y maligno. Su figura, como observa P. Zumthor, incurre en este sentido en la del sabio. Es generalmente bondadoso y simpático, y son varios los personajes que han aprendido las artes mágicas de él: Viviana, Morgana, Guinebaut, Mabón, y, probablemente, la Dama del Lago. Se observa que la mayoría de sus discípulos son mujeres, lo que nos remite a otra imagen característica: la de Merlín enamorado. Como en el caso del Virgilio popular de la Edad Media, la figura del sabio nigromante engañado por una mujer que solicita sus conocimientos ocultos ofreciendo su amor casa a la perfección con el Merlín que se enamora de Viviana. Tras sacarle arteramente todo su saber y dominarlo como un pelele, la espabilada bruja novata termina encerrando al maestro burlado en una jaula, cueva o habitación mágica.

Aunque el final de Merlín suele ser ese encierro sin resolución (desde allí habla a Baudemagus y a Galván), sólo se menciona su dudosa escapatoria en un par de textos, también aparece en alguna ocasión retirándose, después del desastre de Salesbieres, a profetizar hasta el fin de los tiempos en su «Muda». Sintiendo cerca su fin, Merlín lanza un grito espantoso, que resuena por doquier y atestigua la desaparición del mago. Se alude a un sepulcro de Merlín junto a la capilla de Tintagel del que su cadáver habría desaparecido por obra de Dios o del Demonio. Merlín es el padre de la Doncella del Gran Alto del Monte Doloroso. Habita durante muchos años en Noquetran.

Textos: Ag; Boec van Merline; Brut; C2E; Claris; CP 2; CP GM; Char A; DP; EM; EPr; Erec; Esc; EstSG; FG; FL; FRC; Gal; GC; Grim; GYM; Historie van Merlijn; LA; Merlijn-Continuatie; Merlijns Boeck; Mort; MP; Pap; Perl; PM; PrM; QSG; Sil; SM(H); Storia del Sant Grasal; Tavola Ritonda; Tristano Riccardiano; Tristany de Leonís; Ltr; TrPr; VMCont; Mal; Lay; AM; Art; GGK; Baladro; HG.

Bibl.: Zumthor, P., *Merlin le prophète*, Lausana: 1943 (reimpr. Ginebra, 1973); Frappier, J., «Le cycle de la Vulgate (Lancelot en prose et Lancelot-Graal)», en *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. IV/1, Heidelberg, 1978, pp. 536-589; Markale, J., *Merlin l'enchanteur ou l'éternelle quête magique*, Paris, 1981; véase además, Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. V.

Mesa Redonda. La Mesa Redonda es la imagen más representativa de la corte del rey Arturo, y sus caballeros, los me-

jores del mundo. Son diversas las tradiciones que transmiten su historia y significación. Construida, bien por Arturo al finalizar sus conquistas, con el fin de no privilegiar a ninguno de sus caballeros, bien por Merlín (quien habría escogido también a sus miembros), a instancias de Uterpandragón, la Mesa acaba en cualquier caso vinculada al reinado de Arturo, ya que éste, en la segunda versión citada, la recibe como regalo de boda (o como parte de la dote de Ginebra) del rey de Carmelida, Leodagán, depositario del objeto a la muerte de Uterpandragón. La mesa es destruida por Marco de Cornualles cuando, muerto Arturo, arrasa Camelot. Los caballeros miembros de la Mesa son doce, cincuenta, ciento cincuenta, doscientos cincuenta, trescientos sesenta y seis, y son frecuentes en las novelas artúricas enumeraciones más o menos largas de algunos de ellos. Cada asiento tiene escrito el nombre de su ocupante y la inscripción se desvanece cuando aquél muere, pero si aparecen milagrosamente las letras del nombre de un nuevo caballero que supere en valentía a su antecesor, podrá ocupar su lugar con derecho. También se eligen nuevos miembros entre varios candidatos para suplir las bajas habidas. Cuando los caballeros se sientan alrededor de la Mesa cuentan sus aventuras, que el rey manda poner por escrito para que sean recordadas por la posteridad.

Si en sus primeras menciones (Brut y Chrétien de Troyes) y en la novelística francesa en verso posterior, la Mesa Redonda es el símbolo de una sociedad caballeresca perfecta y los valores que caracterizan a sus componentes son la destreza guerrera y la actitud cortés, puestos siempre al servicio de las doncellas y de quienes precisan auxilio ante la injusticia, la evolución de la materia artúrica, que refleja sobre todo los grandes ciclos en prosa del siglo XIII, le concederá nuevos y complejos sentidos. Así, la Mesa Redonda se inscribe en una tríada de mesas de profundo contenido religioso, detrás de la de la Ultima Cena y de la del Grial. Existe ahora un Asiento Peligroso o Prohibido, que simboliza el lugar de Judas en la primera mesa y que sólo podrá ocupar el Caballero Elegido que, como Jesús, redima del pecado. Quienes pretenden sentarse en él sin derecho son tragados por la tierra o se convierten en cenizas. El penitente Perceval se atreve a ocuparlo, luciendo armas rojas, pero debido a la culpa que arrastra desata los misterios del Grial. Galaz, el Buen Caballero, descendiente de José de Arimatea bendecido con la gracia divina, se sienta

por fin en él, vistiendo de rojo como su pariente, antes de dar término a la santa demanda del Grial. Tras su desaparición, el Asiento queda vacío a perpetuidad. En este proceso de cristianización, la Mesa Redonda se erige en símbolo de la militancia secular de la caballería de Dios, complementaria de la vivencia contemplativa representada por la Mesa del Grial, o bien, iluminada por la luz de la Mesa del Grial, consiste en la etapa previa al acceso de Galaz a ésta. De la fraternidad caballeresca de las primeras obras aludidas se ha pasado, pues, a una comunidad casi monástica y pseudoapostólica de guerreros que alcanza en el personaje del perfecto Galaz una definitiva transfiguración mística. Tal evolución queda reflejada también en la desaparición o pérdida de relevancia de muchos de los miembros de la primigenia Mesa Redonda ante el protagonismo de los Galaz, Perceval y Boores.

Los estudiosos han interpretado la formación del motivo de la Mesa Redonda en la literatura artúrica aduciendo explicaciones, antecedentes e influencias dispares. De la tradición cristiana cabe referirse a la imagen de la mesa de la Ultima Cena de Jesucristo, sobre todo si tenemos en cuenta la existencia de una mesa redonda de mármol que peregrinos y cruzados vieron en Jerusalén desde por lo menos 1102 y de la que se decía ser la mesa de la Eucaristía (L. Hibbard, *Modern Languages Notes*, 44 (1929), pp. 511-515). Se alude también al neoplatonismo cristiano en la perfección divina de su forma circular (A. Micha). Al mismo detalle, pero en otra dirección, atiende R. S. Loomis (op. cit. infra) al referirse a la costumbre de los guerreros celtas de sentarse en círculo alrededor de su jefe en los banquetes. Desde un punto de vista funcional, parece hallarse en el origen del artefacto una cuestión protocolaria, al competir los caballeros por el orden de precedencia en la mesa en las reuniones de la corte, conflicto que no debía plantearsele sólo a Arturo (véase Delbouille y también Loomis). La Mesa Redonda de la imaginación literaria tuvo una plasmación histórica en ciertos usos y actitudes del ceremonial de la clase caballeresca de la Baja Edad Media en todo Occidente, llegándose a convocar torneos llamados «mesas redondas» que seguían supuestamente las convenciones del mítico rey bretón y su mesnada.

Bibl.: Loomis, R. S., *Arthurian Tradition*, pp. 61-68 (Cap. VI: «The Round Table»); Delbouille, M., «Le témoignage de Wace sur la légende arthurienne», *Romania*, 74 (1953), pp. 185-192 («5. La Table Ronde»); Micha, A., «La Table Ronde chez Robert de Boron et dans la

Queste del Saint Graal», en VV. AA., *Les romans du graal dans la littérature des XIIe et XIIIe siècles*, Paris, 1956, pp. 119-136; Lange, W. D., y Langosch, K., *König Artus und seine Tafelrunde*, Stuttgart, 1980; Schmolke-Hasselmann, B., «The Round Table: Ideal, Fiction, Reality», en *Arthurian Literature*, 2 (1982), pp. 41-75.

Midomidás. Hijo del rey Lot de Galoe, Midomidás es uno de los caballeros artúricos que participa en el desencantamiento del castillo irlandés de Rigomer. El rey Arturo, que sabe de la gran fama caballeresca de Midomidás, le concede el derecho de acometer la aventura de Rigomer en su calidad de mejor paladín de los presentes, pero, ante la llegada de Lanzarote, Midomidás reconoce noblemente la superioridad de aquél cediéndole la empresa. Tras el fin de las maravillas de Rigomer, Midomidás recibe en matrimonio a Dionise, señora del castillo de Rigomer. Participa en el torneo de Lancién en el bando del rey Marco.

Textos: C2E, CP GM, Rig.

Minadús. Rey de Dinamarca. Es de estatura gigantesca; forma parte del ejército de los Sajones, como miembro de la hueste de Rión. Pertenece a un linaje importante, a juzgar por los estrechos vínculos familiares que le unen a otros caudillos invasores: es padre de Oriol, tío de Brangoire, de Margarit, de Hargadabrán, de Augís y de Hertant, todos ellos destacados enemigos del rey Arturo. Es herido por Galván durante un combate.

Textos: AM, Mer, LA, VMCont.

Moisés. Hijo de Symeu, el sobrino de José de Arimatea, Moisés intenta embarcarse con su padre en la nave que conduce milagrosamente a José y a sus fieles a Bretaña, pero ambos caen al agua y deben regresar a nado a la costa, aunque consiguen llegar al fin a Bretaña con el cortejo de Nascién. Allí Moisés desoye la advertencia de Josefés y osa ocupar el asiento vacío de la Mesa del Grial, con el resultado de que el suelo se abre a sus pies y lo engulle o apareciendo unas manos de fuego que se lo llevan a la sala peligrosa del bosque de Darnantes, donde recibirá continuo suplicio entre llamas hasta su anunciada liberación por Galaz al cabo de varias generaciones. Las plegarias de Josefés consiguen que la lluvia atenúe el sufrimiento del pecador hasta la llegada de su salvador.

Textos: Char, CharA, DP, ESG, EstSG, Grim, Josep Abarimatia, PJA, QSG, DSG, TrPr.

Mojón de Merlín. Con este nombre se conocen dos mojones: uno, cerca de Carduel, en el lugar en que Merlín mató a dos encantadores, probablemente los mismos a los que sepultó en una tumba para que ardieran hasta la muerte de Arturo; otro, en las proximidades de Camelot, donde se enfrentan en sendos combates Tristán y Palamedes y Tristán y Lanzarote.

Textos: CRP, Gal, LTr, TrPr.

Monje. Es el mayor de los hijos de Constant y hermano de Pandragón y de Uterpandragón, aunque según otras versiones es hijo de Constantino y se identificaría, por tanto, con el mismo Constant. Hereda de su padre el reino de Bretaña teniendo siempre como enemigos a su senescal Vortiger, por un lado, y a los invasores sajones, por otro. De su madre, Ivoire, deriva su verdadero nombre, Ivoine, pero se le conoce también por Monje porque creció en un monasterio en la pretensión materna de que siguiera la vida monacal. Caracterizado como gobernante débil es derrotado por los sajones y asesinado después por sus propios nobles, partidarios de Vortiger. Pero aparece también enérgico y decidido venciendo a los mismos sajones, dando al traste con los intentos de derrocarlo y ganándose el apodo de Linous, aunque termina igualmente asesinado gracias a las artes traidoras de Vortiger.

Textos: FRC, PrM, AM, Baladro, Mer, EM.

Monteclaro. El rico y bien guarnecido castillo de Monteclaro se yergue sobre la montaña que domina el río Gordane. Allí sucede una de las dos aventuras pregonadas en la corte del rey Arturo por la Fea Doncella de la Mula, quien anuncia que el caballero que la lleve a buen término ganará la Espada del Extraño Tahalí. Galván parte de la corte con ese objetivo y libera a la doncella del lugar, sobrina de Galehés, del asedio de tres hermanos caballeros negros que bloqueaban el único acceso al castillo. Luego desciende a una gruta y consigue empuñar la famosa Espada, prodigio reservado al caballero más cortés y valiente. Según otra versión, que no alude para nada a la Espada del Extraño Tahalí, Perceval se adelanta a Galván en su llegada a Monteclaro y auxilia a la doncella, ahora llamada de la Diadema de Oro, hija del rey Esclador, y que está a punto de entregar el castillo y de suicidarse. Perceval hace sonar una campana, a cuyo repique acude a combatir el Caballero del Dragón, que ha puesto sitio a Monteclaro. Perceval

lo vence concediéndole merced a condición de que reniegue de su fe demoníaca.

Textos: CP 1, CP, GM, Perc.

Monte Doloroso. Lugar en el que se desarrolla la aventura del mismo nombre que emprenden Kehedín, Perceval, Galván y otros caballeros tras la aparición de la Fea Doncella de la Mula en la corte de Arturo. Merlín, respondiendo al deseo de Arturo de probar a sus caballeros, levantó por encantamiento en la cima del Monte Doloroso un pilar de bronce del que pende una cadena de oro o plata en la que una leyenda reza que sólo el mejor de los caballeros podrá atar su montura allí. En torno al pilar hay quince cruces de piedra, cinco rojas, cinco blancas y cinco azules. El extraño monumento encierra un espíritu maligno que provoca la locura a cuantos preguntan quién hay dentro. Así, Salgremor y Agravain cuelgan a dos doncellas de un árbol y luego se lanzan a luchar entre sí, fuera de sus cabales. En otro texto, la víctima es un caballero cuya dama advierte a Perceval que se aleje del Monte. Pero el caballero sube a la cima, ata su caballo al pilar y deja apoyados en él su escudo y su lanza. Aparece entonces, montada sobre una mula blanca, la Doncella del Gran Alto del Monte Doloroso, hija de Merlín y de una joven del lugar a la que el mago forzó a amarle y para la que construyó el castillo del Monte, donde Perceval es acogido ahora victorioso. El caballero Fergús mató en el Monte Doloroso, sito en Marois (Melrose, en Escocia), a un gigante. Este dato y una alusión al Monte en la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth, apoyan una verosímil localización escocesa del lugar. En *Erec* se menciona a Yder, hijo de Nut, como señor del Monte Doloroso.

Textos: CP 2, CP GM, Erec, Perc.

Morcadés. Hija de Uterpandragón y de Ygerne. Es, por tanto, hermana del rey Arturo. De sus amores con un sirviente suyo, Lot, con el que se retira a su castillo, nace Galván. Morcadés se deshace del niño entregándolo a un caballero, Galván el Moreno, para que lo abandone en el mar a la deriva en un tonel que lleva unas monedas de oro para quien lo recoja y críe, una tela de seda para su investidura caballeresca y un anillo y un broche que habrán de permitirle reconocer a sus padres en el futuro. Más tarde Morcadés casa con Galván el Moreno aunque, por lo general, Morcadés aparece como espo-

sa de Lot, rey de Orcania, y madre de Galván, Agravaín, Gueheriet, Guerrehet y, verosímilmente, Mordret, y de las doncellas Clarissant y, con toda posibilidad, Soredamors. Vive en la Roca de Chanpguín, en el Castillo de las Damas o en el Hermoso Albergue. Con Lamorat de Gales mantiene un intenso amor, que concluye al ser descubiertos por Gueheriet en la cama: el hijo mata a su madre, y Lamorat consigue escapar. (Véase **Morgana.**)

Textos: C2E, CP 1, CP 2, EG, Mal.

Bibl.: Micha, A., «Miscellaneous French Romances in Verse», en Loomis, R. S., ALMA, p. 361; Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 111-113; Blaess, M., «Arthur's Sisters», BBSIA, 8 (1956), pp. 69-77.

Mordraín. Tal es el nombre que toma Evalach, rey de Sarraz, al ser bautizado en la fe cristiana (sobre su vida anterior véase Evalach). Dios pone a prueba la sinceridad de su conversión conduciéndolo a la Roca del Puerto Peligroso, donde es sometido a una dura sucesión de peligros, tentaciones diabólicas, tormentas y privaciones. En la travesía de vuelta encuentra a su cuñado Nascién y a su sobrino Celedonio, que lo conducen hasta la Nave de Salomón, donde se halla la Espada del Extraño Tahalí, que Nascién ha partido en dos al defenderse con ella de un gigante. Mordraín, ungido ahora por la gracia divina, junta ambos trozos y la espada queda soldada al instante. Cuando José de Arimatea y sus discípulos son enviados por Dios para convertir a los sarracenos que ocupan Bretaña, y Josefés, el hijo de aquél, cae prisionero del malvado rey Crudel, Mordraín acude con una poderosa flota y derrota al infiel. Pese a la gravedad de las heridas sufridas en el combate, Mordraín, milagrosamente, no siente su dolor. Mientras los cristianos oran ante la mesa del Grial, Mordraín se acerca, lleno de curiosidad, al sagrado objeto. Una voz le advierte que se retire, pero, al persistir en su empeño, surge ante el Grial una nube que le deja ciego y paralítico. Arrepentido de su osadía, Mordraín suplica a Dios que, recompensándolo al menos por sus servicios, aplace su muerte hasta el momento en que pueda abrazar y besar al caballero de su linaje que está llamado a contemplar las maravillas del Grial. Debilitado hasta la consunción, Mordraín permanece postrado durante cuatrocientos años, con sus heridas abiertas incesantemente y alimentado sólo por la sagrada comunión, hasta que, al fin, Galaz, habiendo cumplido su alta misión, lo visita en la abadía donde yace y satisface su

voluntad. Mordraín recupera entonces la vista y, dando gracias a Dios, muere abrazando a Galaz. Cuando los presentes observan su cadáver descubren, maravillados, que no hay rastro alguno de las heridas que tan largo tiempo había tenido. Mordraín aparece, en el conjunto del ciclo artúrico, como una suerte de doble del Rey Tullido.

Textos: CP GM, CP M, EstSG, Grim, LA, DSG, QSG, Stŏria del Sant Grasal, TrPr, Mal, JA, HG.

Bibl.: Pauphilet, A., *Étude sur la Queste del Saint Graal*, pp. 122-123. El nombre del personaje podría derivar del abad Maurdramnus del monasterio benedictino picardo de Corbie, que vivió en el siglo VIII (Bruce, James D., «Mordrain, Corbenic, and the Vulgate Grail Romances», en *Modern Languages Notes*, 34 (1919), 385-391, y *The Evolution of Arthurian Romance*, vol. I, pp. 393-394, n. 42; Neale Carman, J., «The Relationship of the *Perlesvaus* and the *Queste del Saint Graal*» *(Bulletin of the University of Kansas*, Humanistic Studies, 5, 4 (1936), pp. 287-288).

Mordret. Sobrino de Arturo (desde la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth, que inventó a Mordret a partir de un caudillo supuestamente histórico del siglo VI y con tradición galesa, Medraut), Mordret recibe de su tío el gobierno del reino y el cuidado de su esposa durante la guerra con los romanos en el continente; pero Mordret traiciona al rey usurpando el poder de Logres con la ayuda de los enemigos vecinos del reino y casándose con la reina. En la batalla decisiva el tío mata al sobrino, a la vez que el rey queda mortalmente herido y se retira a la isla de Avalón. Otras obras en verso y parte de la tradición prosística precisan esa genealogía del personaje: hijo del rey Lot y, en buena lógica, de Morcadés, hermano de Galván, Agravaín, Gueheriet y Guerrehet, y, seguramente, de las doncellas Clarissant, Soredamors y Elena. Pero a partir del ciclo de la Vulgata se considera a Mordret hijo putativo de Lot y fruto, en realidad, de la relación incestuosa (ignorada) de Arturo con su hermana o hermanastra, y padre de dos muchachos, el mayor de los cuales se llama Melehán, que morirán en combate contra Lanzarote del Lago tras la batalla de Salesbieres. La historia de la traición de Mordret contra su tío-padre, el rey Arturo, se repite aquí, pero con una intensidad dramática mucho mayor, rayana en lo trágico. Mordret es ahora un caballero novel, veinteañero, y, siendo en apariencia el hermano menor de Galván, al que ama con de-

voción, se distingue por ser el más corpulento de los cinco. Su valentía no desmerece la de los mejores caballeros de la Mesa Redonda (aunque tiene una extraña mirada torva): combate destacadamente en los torneos de los castillos de la Carreta y de Penigue, o sigue aventuras junto a Galván y a Lanzarote, de quien se gana un encendido elogio. En realidad, sus primeros dos años como caballero se guían por la bondad y la virtud. Pero un anciano ermitaño le revela en el maravilloso Bosque Extraño que no es hijo del rey Lot, sino de un rey superior que, la noche que lo engendró, lo soñó en forma de serpiente que conducía a la perdición a su reino. Por su culpa perecerá la Mesa Redonda, en adelante hará mal por doquier y morirá a manos de su padre al tiempo que le dará muerte. La predicción se cumple paso a paso: Mordret corta, airado, la cabeza del anciano; provoca, con Keu, que Perceval se aleje de la corte, harto de maledicencias; él y Agravaín cuentan a Arturo el adulterio de Ginebra, causando el conflicto entre el linaje de Lanzarote y el de Arturo; regente en ausencia del rey por razón de esa guerra y las campañas contra el conde Frole y contra los romanos, falsifica cartas en que se anuncia la muerte de Arturo y por las que se atribuye el trono y a Ginebra; se gana a los nobles de la corte con dádivas, se alía con escoceses, irlandeses y sajones, enemigos tradicionales de Logres; asedia a Ginebra en la Torre de Londres, donde la reina se ha refugiado rechazando un matrimonio abominable, y abandona el sitio sólo para librar la mortífera batalla final contra Arturo en la llanura de Salesbieres (o en Irlanda), en la que sucede la celebérrima escena en que Arturo mata a Mordret ensartándolo con una gruesa lanza que, tras ser retirada, deja paso a un rayo de sol que atraviesa la herida del hijo, en señal de la pena de Dios por la tragedia, antes de que Mordret, con su último aliento de vida, hiera mortalmente en la cabeza a su padre. Tras el desastre de Mordret y sus aliados, sus dos hijos prosiguen la revuelta, pero son vencidos y perecen a manos de Lanzarote y Boores. En una obra posterior, Arturo intenta esquivar este trágico destino, profetizado por Merlín, abandonando en un barco a la deriva a todos los niños nacidos el día fatídico señalado por su consejero, pero Mordret es rescatado del naufragio de la nave por el padre de Saigremor, Nabur, a cuyo cuidado crece y se educa.

Aunque el marcado carácter negativo de Mordret parece configurarse súbitamente en la Vulgata a partir del encuentro con

el ermitaño y con la introducción subrepticia del motivo del incesto, rompiendo con la evolución en apariencia típica de Mordret como un caballero más de la Mesa Redonda, es oportuno señalar, sin embargo, que la mayoría de las intervenciones del personaje antes de ese episodio apuntan ya con insistencia a esa caracterización, siendo subrayadas por una cierta voluntad de denigración y ridiculización: se acuesta a escondidas con la dama de un caballero que le presta alojamiento en su pabellón en el bosque y al que derrota defendiendo ese acto anticortés; al declararse caballero de la Mesa Redonda en el Castillo de la Blanca Espina, los sicarios de Mataín el Felón montan a Mordret, desnudo y atado por los pies, en un rocín famélico y lo cubren de estiércol, lodo y basura al tiempo que lo insultan; y en el torneo de Penigue es derribado sucesivamente, de incógnito, por Galván, Gueheriet y Guerrehet, quienes luego, tras haberlo reconocido, atienden sus heridas. Una novela en verso posterior se hace eco de ese mismo tono: Mordret se burla de Yder por haber perdido en un castillo encantado su armadura, pero él mismo emprende la aventura y se queda sin caballo ni armadura. Mordret es aquí un caballero desabrido, aficionado a raptar doncellas y cuya actitud le reporta frecuentes reproches de Galván.

Textos: Ag, AO, Brut, Claris, CP 2, CP M, Char, DSG, DP, Baladro, EPr, Esc, EstSG, Faula (de Guillem de Torroella), FF, FL, Gal, GC, GYM, Mort, PM. PrM, PVMA, SM(H), Tristano Corsini, TrPr, VMCont, Mal, Lay, Art, MA, AM, Mer, LMA, KAD, GCC, CC, HG, Lançarote.

Bibl.: Bruce, J. D., «Mordred's Incestuous Birth», en *Medieval Studies in Memory of Gertrude Schoepperle Loomis*, Paris-New York, 1927, pp. 197-208; Frappier, J., *Mort*, pp. 32-37, 203-205; Varin, A., «Mordred, King Arthur's Son», *Folklore*, 90 (1979), 167-177.

Morgana. Uno de los personajes más célebres de la materia artúrica, Morgana se revela bastante más compleja y ambigua que lo que su fama principal como encantadora suele predicar. Ya su genealogía resulta divergente: hija de Ygerne, lo es en algunas obras de su primer matrimonio, con el duque de Tintagel, siendo por tanto sólo hermanastra de Arturo, mientras que según otras obras nace de la unión posterior de aquélla con Uterpandragón, por lo que es hermana de Arturo, aunque otro texto discrepa al citarla como sobrina del rey. Se menciona también como hermana suya a la Dama sin Orgullo. Casada con el rey Urién, es la madre de Yvain. Varias son las residen-

cias de Morgana, situadas siempre en espacios como bosques e islas, propios de su condición de hada y, por tanto, extraña a la corte: Montgibel, que la tradición identifica con el Etna, en Sicilia, cerca de Palermo, el Valle Peligroso, el Valle sin Retorno, o, en fin, la isla de Avalón, de cuyo señor, Guingamor, es amiga y donde conversan las damas que saben todos los encantamientos del mundo. Las cualidades feéricas de Morgana se consideran dignas de las de la Dama del Lago.

Morgana, como otros personajes principales del mundo artúrico, sufre una evolución desde las primeras novelas en verso hasta los magnos ciclos en prosa. En efecto, de hada bondadosa y protectora, mujer hermosa entre las hermosas y creadora de ungüentos benéficos, se convierte luego en raptora, fea (se dice que Merlín arruinó su extraordinaria belleza), exageradamente lúbrica y autora de pócimas malignas, movida casi siempre por el odio o la lujuria. Pero semejante itinerario resultaría simplificador en exceso si no se advierte que, tras esa doble faz del personaje, existe un aspecto recurrente que lo explica globalmente y matiza en más de una ocasión su señalada ambigüedad. Es su condición de mujer enamorada la que guía una buena parte de sus actos, incluso los que se revelan malvados. Varios son sus amantes: Guingamor, Guiomar, Guiamor de Tarmelida (tal vez todos son un mismo personaje), Accalón, Brehú, Hunesón, o el mismo Merlín. Su amor por Guiamor, de quien queda embarazada, es obstaculizado por Ginebra, tía del joven; Morgana abandona la corte, rechazada, y se refugia en brazos de Merlín, quien la instruye en las artes mágicas. De este episodio arranca el odio mortal de Morgana hacia Ginebra, y la venganza de aquélla se cebará, pues, en su amante Lanzarote, al que rapta varias veces y cuyo amor secreto, Morgana acabará revelando a Arturo. Pero Morgana no odia a Lanzarote, pues se da cuenta de su fidelidad amorosa a Ginebra y hasta confiesa a Tristán que está enamorada del héroe. Morgana persigue también el daño de otro gran héroe artúrico, Tristán, por haber matado a su amante Hunesón, y la lanza con la que Marco hiere mortalmente a Tristán (la misma con la que éste mató a Hunesón) lleva un veneno preparado por Morgana. Ningún episodio resume mejor esta actitud fundamental de Morgana que el del Valle sin Retorno: enamorada de un apuesto caballero, del que cree que le corresponde con la misma devoción, Morgana lo sorprende en un apacible valle con una hermosa joven, a la que él ama en verdad. Enfurecida, Morgana cubre

el lugar con un encantamiento tal que ningún caballero que entre en el valle logrará salir de él si ha faltado alguna vez al amor. Durante diecisiete años el Valle sin Retorno o Valle de los Falsos Enamorados se llena de hasta doscientos cincuenta y tres caballeros prisioneros; algunos de ellos han traído a sus amigas, y Morgana se siente orgullosa, pues, gracias a su encantamiento, ellas no corren el riesgo de ser engañadas. Sólo la aparición del fiel Lanzarote pondrá fin a este curioso cautiverio amoroso. En cuanto a la relación con su hermano, Morgana desempeña también un papel ambivalente: si, como se ha dicho, desata su ruina al revelarle el adulterio de Ginebra, no es menos cierto que es precisamente ella quien se lleva al final al moribundo Arturo a la isla de Avalón o quien cuida secretamente de él en Montgibel esperando que las virtudes corteses vuelvan a triunfar en el mundo. Una tradición posterior, sin embargo, la muestra completamente enfrentada a Arturo. En efecto, una lasciva Morgana ve cómo su hermano ejecuta a uno de sus amantes y envía al siguiente, Accalón, a la corte para asesinar a Arturo, al tiempo que intenta deshacerse en vano de su marido, Urién. Morgana se remonta verosímilmente a la sirena Liban de cierto relato irlandés apodada Muirgein, «nacida del mar» (J. Frappier, GRLMA, IV/1, p. 194). (Véase **Morcadés.**)

Textos: Ag, AO, BD, BI, Cantari di Tristano, CP 2, CRP, Char, CharA, DP, Erec, Faula (Guillem de Torroella), FF, Gal, GC, GYM, LA, Mort, Morte di Tristano, Pap, PM, PrEE, PrM, Rig, SM(H), Tavola Ritonda, TrPr, Ty, VMCont, Yv, Mal, Lay, AM, Mer, GGK, YG.

Bibl.: Blaess, M., «Arthur's Sisters», BBSIA, 8 (1956), 69-77; Bogdanow, F., «Morgain's Role in the Thirteenth-Century French Prose Romances of the arthurian Cycle», *Medium Aevum*, 38 (1969), 123-133; Baumgartner, E., *Tristan en prose*, pp. 193-195; Harf-Lancner, L., *Les fées au Moyen Age*. Paris, 1984; véase además, Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 47-49.

Morholt. Hermano de la reina de Irlanda o marido de la hermana del rey y, en cualquier caso, tío de Iseo la Rubia y cuñado de su padre, Anguín. Padre de Golistant el Fuerte y abuelo de Morholt, rey de Irlanda. Su escudo es blanco sin otra señal. Morholt es el caballero gigantesco que el rey de Irlanda envía como emisario a Cornualles para que el rey Marco le pague el ominoso tributo estipulado en un antiguo acuerdo y que durante quince años le ha escatimado: trescientos

jóvenes y trescientas doncellas de quince años del reino de Cornualles (en el *Tristrant* de Eilhart von Oberge se trata de todos los terceros hijos nacidos en ese tiempo). Por tres veces, Morholt reclama ante la corte de Marco que algún caballero de Cornualles se atreva a disputarle el derecho del rey de Irlanda a semejante mercancía, pero sólo Tristán, el sobrino de Marco, acepta en fin el reto. El combate singular se produce en la isla de San Sansón, mar adentro, frente a Tintagel, y Tristán da muerte al gigante decapitándolo; la espada de Tristán se mella y deja incrustado un pedazo en el cráneo del gigante. Por su parte, antes de morir, Morholt hiere gravemente a Tristán con una jabalina emponzoñada. El combate entre Morholt y Tristán es mencionado con frecuencia en la narrativa artúrica como uno de los más terribles y célebres, tanto por su intensa dureza como por su alta significación social: la liberación de todo un reino de una opresión atroz. Hay que suponer que en un momento cronológicamente anterior a la reclamación del tributo, Morholt ya era conocido por los caballeros del rey, y era considerado de gran valor, pero escasamente cortés con damas y doncellas. Derriba a Yvaín y a Galván, que le reprochan haber matado a dos caballeros para recuperar su escudo, que le habían robado, entregándoselo a unas doncellas que escupen sobre él y lo escarnecen. Acoge luego a los dos primos y los acompaña en su errancia hasta la fuente del bosque de Aroie, donde Morholt se separa de ellos para seguir la aventura que le propone una dama de treinta años.

Textos: BI, CP GM, CRP, Erec, Fb, Fo, GC, LTr, GYM, Lai «O Maroot aia mal grado» (port), PM, SM(H), TrB, Tristant (Eilhart), TrL, TrPr.

Bibl.: Denomy, A., «Tristan and the Morholt: David and Goliath», en *Medieval Studies*, 18 (1956), pp. 224-232; Marx, J., «La triple quête et l'aventure du Morholt, de Gauvain et d'Yvain», en *Mélanges offerts à R. Lejeune*, pp. 1063-1066.

Muda de Merlín. Tras la partida de Arturo hacia Avalón, Merlín relata a Blaise los acontecimientos que han puesto fin a los días de la Mesa Redonda para que los ponga por escrito. Luego, siguiendo la voluntad de Dios, se retira a vivir hasta el fin de los tiempos a un habitáculo que él mismo construye junto a la casa de Blaise, cerca de un bosque. Recluido allí, Merlín se dedicará exclusivamente en adelante a la actividad profética, y cuantos vean su morada, dice, la llamarán la Muda

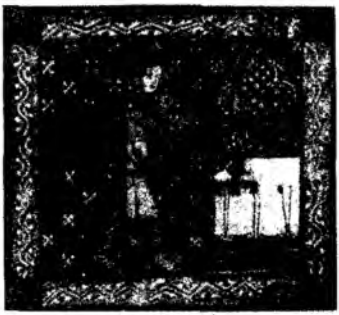
de Merlín jugando con el término muda 'lugar para que cambien de pluma las aves de caza'. Bien distinta es la tradición que describe la muda como una gran roca, altísima y escarpada, del todo inaccesible, perennemente verde por la hiedra que la cubre y en cuya cima doce doncellas conversan al pie de un laurel siempre sobre el futuro. Tanto Meraugís como Eliezer, el escudero de Galván, acuden al lugar solicitando nuevas de éste, ausente de la corte desde largo tiempo y que se halla en la Ciudad sin Nombre, de la que nadie ha regresado jamás y de la que la Muda parece ser la etapa previa a su acceso. Las doncellas, en actitud arisca, ofrecen a regañadientes enigmáticas indicaciones a Meraugís y callan desdeñosamente, sin más, ante la petición de Eliezer. Este, por otra parte, se ve acometido por un caballero que se presenta como el guardián de la Muda e intenta arrebatarle, sin conseguirlo, sus armas y sus monturas, una de las cuales es Gringalet, el veloz caballo de Galván, que le permite huir del lugar. Salvo en el genitivo del topónimo, ningún texto hace mención de la presencia del personaje de Merlín en este episodio.

Textos: DP, LA, MP.

Bibl.: Nitza, W. A., «The Esplumoir Merlin», en *Speculum*, 18 (1943), pp. 69-79; Loomis, R. S., «The Esplumeor Merlin Again», en BBSIA, 9 (1957), pp. 79-83; Zumthor, P., *Merlin le prophète*, Lausanne, 1943 (reimpr. Génève, 1973), pp. 166-167.

Muerto de Hambre. Tal es el sobrenombre con el que llama Keu a Saigremor y que se refiere a la terrible enfermedad que sufre este caballero, un auténtico desfallecimiento por hambre, que enfría su característico ardor guerrero (su otro apodo es «el Desmesurado»), lo debilita extremadamente y le produce dolores de cabeza que lo hacen enloquecer y temer la muerte. Por lo general estos síntomas se le presentan justo tras alcanzar el mayor enardecimiento en el ejercicio de las armas. Según Merlín, Saigremor contrajo la enfermedad siendo niño cuando su madre se desmayó mientras le daba el pecho durante una travesía marítima hacia Roma. Probablemente haya algún eco de esta caracterización de Saigremor en el hecho de que sea precisamente él quien, al expresar la reina Ginebra su deseo de descansar y comer durante una cacería en el bosque de Camelot, vaya a buscar comida a la cercana Torre de Mathamás, lo que le reportará no pocos percances.

Textos: Gal, LA.



Nabor. Caballero malvado de baja extracción, fue esclavo durante un tiempo hasta que Nascién lo redimió. Sigue la pista a su liberador, que viaja hacia Bretaña guiado por Dios, y lo encuentra exhausto junto a Phareín, un gigante cartaginés con el que ha estado combatiendo. Nabor mata al gigante, pero al amenazar de muerte a Nascién si no abandona el viaje, oponiéndose de este modo a los designios divinos, es fulminado por Dios.

Textos: EstSG, Grim, DSG, HG.

Nasciano. Ermitaño que mora en el bosque de la Fuente de las Siete Hayas se encuentra una mañana a Esplandián, hijo de Oriana y Amadís, niño de mantilla aún, que lo lleva una leona entre los dientes; salva al crío y obliga a la leona a que lo amamante durante diez días, hasta que puede entregárselo a una hermana suya que se ocupará de criarlo. Después instruye al niño durante cuatro o cinco años; el niño se entretiene cazando con la leona, y en ese menester lo encuentra el rey Lisuarte: Nasciano se lo encomienda para que lo eduque como corresponde a un caballero. Más tarde interviene para establecer las paces entre Lisuarte, abuelo de Esplandián, y Amadís, padre suyo, y consigue casar públicamente a Amadís y Oriana,

que estaban unidos en matrimonio secreto. El origen de Nasciano debe buscarse en el personaje de Nascién el Ermitaño.

Texto: Amadís.

Nascién. Nombre que recibe Serafe, duque de Orberique, al ser bautizado tras la batalla contra Tholomer, rey de Babilonia. Hermano de Sarracinta, casado con Flegentine, padre de Celedonio, abuelo de Narpús y cuñado de Evalach (Mordraín), su descendencia conduce directamente, a través de diez generaciones, hasta Galaz, el Caballero Escogido. Interviene en algunas aventuras, fallidas, relacionadas con los misterios del Grial. Así, por un tiempo queda ciego tras haber osado mirar dentro del sagrado objeto, hasta que un ángel le devuelve la vista ungiéndole los ojos con gotas de sangre de la Lanza Vengadora. Del mismo modo, cuarenta años después de la Pasión de Jesucristo, empuña la Espada de David, o Espada del Extraño Tahalí, que se encuentra en la Nave de Salomón, para defenderse de un gigante, pero la espada se parte en dos cuando la blande, de acuerdo con la advertencia que presentaba la misma espada inscrita en su hoja: «El que me tome recibirá mayor afrenta de lo que pueda creer en el momento que más me necesite, y en el que yo debería serle más agradable, le seré más traidora». Dios castiga el gesto presuntuoso de Nascién haciendo que reciba una herida en el hombro. Sufre encarcelamiento bajo la acusación de haber asesinado a Mordraín, acto del que es inocente, por lo que es liberado por la gracia divina y conducido a la Isla Giratoria. Convertido en soldado de su nueva fe, parte para Bretaña en auxilio de sus correligionarios y destaca en los lances bélicos. Nascién muere el mismo día que su esposa y su hermana.

Textos: CP M, EstSG, Grim, LA, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, JA.

Bibl.: Bruce, D., «Galahad, Nascien and Some Other Names in the Grail Romances», *Modern Language Notes*, 33 (1918), 134-135, y *The Evolution of Arthurian Romance I*, 382-5; Lot, F., *Étude sur le Lancelot en prose*, p. 211, y pp. 469-70.

Nascién el Ermitaño. Hijo de Narpús, segundo rey cristiano de Escocia, y de la Doncella de la Nube Blanca o de Havingues, ambas descendientes de José de Arimatea. Es primo hermano de Perceval por parte de madre y está emparentado con Pelés y sus hermanos. Esta genealogía, sin embargo, no coin-

cide en todos los textos, llegándose a distinguir como dos o tres caballeros diferentes: el Nascién hijo de Narpús, el primo de Perceval y el caballero-ermitaño. Como otros muchos caballeros de la Mesa Redonda, Nascién ayuda en su juventud al rey Arturo frente a los Sajones, contra los nobles rebeldes y en apoyo del rey Leodagán de Carmelida; también se encuentra entre los caballeros que acuden al lado de Aglován para combatir contra Agripa. Sin embargo, la biografía de este personaje comienza a distanciarse de las vidas de otros caballeros a partir del momento en que contempla el Grial conducido por un ciervo blanco y escucha el relato de la Pasión de Jesucristo por boca de un ermitaño: Nascién renuncia a la caballería y se entrega a la vida religiosa y al ascetismo cerca de Camelot. La figura de Nascién se convierte de este modo en el interlocutor idóneo de los caballeros artúricos, pues conoce su mundo, lo ha vivido y ha participado de él, y además es capaz de desentrañar los más oscuros designios de la divinidad gracias a su santa vida: por una parte, será un instructor perfecto; por otra, será el consejero indiscutible en todas las aventuras de carácter espiritual. Y así, es Nascién el que profetiza la gran fama y los altos honores de Lanzarote, es también el que advierte a la corte artúrica que los caballeros que emprendan la demanda del Santo Grial no deben llevar a sus amigas, damas o doncellas, pues se trata de una aventura muy distinta de las habituales. La figura del ermitaño que abandonó las armas para entregarse a la religión es frecuente en los textos: bastará recordar el final de Perceval, Blioberís, Héctor y del mismo Lanzarote; los caballeros-ermitaños son pieza clave también en las obras de carácter didáctico. (Véase Nasciano.)

Textos: GYM, I.A, QSG, TrPr, VMCont, Mal, DSG, AM, Baladro, Mer.

Neutre. Rey de Garlot o de Sorhaut. Está casado con una hermana o hermanastra del rey Arturo, llamada Blasine o Flayne, aunque es posible que este nombre sea erróneo (sólo aparece en algunos textos ingleses). Es primo hermano del rey Lot de Orcania; tiene dos hijos, Galescalain y Elena, y son sobrinos suyos Dorilás y Dodinel. Neutre es uno de los reyes rebeldes que acaban haciendo las paces con Arturo y que después lo apoyan en su guerra contra los Sajones. Acude con el rey Arturo y Galván a la Isla Giratoria, donde rescatarán a la hija de Abinors.

Textos: DP, LA, PrM, VMCont, Mal, AM, Mer.

Nicodemo. Padre o antepasado de Gais el Gordo (abuelo de Perceval) y de Perlesvaus, por línea paterna. Amigo de José de Arimatea, Nicodemo participa en el descendimiento del cadáver de Cristo de la cruz, bien por orden de Pilato, quien le manda que lo entregue a José, bien ayudando a éste en la tarea. Nicodemo construye un crucifijo y lo arroja al mar en Jaffa, en el reino latino de Jerusalén; milagrosamente, la figura llega hasta Lucca, donde es conservado en la catedral. El cadáver de Nicodemo se guardaba en una pequeña capilla de Camelot, de donde fue trasladado al Castillo del Grial; Perlesvaus lo lleva consigo en su travesía final. La historia de Nicodemo se la cuenta un ermitaño a Nascién, que impresionado por los hechos abandona el mundo de las armas y la caballería para dedicar el resto e su vida al ascetismo.

Textos: CP 1, ESG, EstSG, Grim, LA, Perl, PJA, VMCont, Mer, JA.

Niniana. Es la Dama del Lago (véase). Las numerosas variantes con que la tradición artúrica presenta este nombre, que se pueden reducir básicamente a dos voces (Niniana y Viviana), han suscitado prolijas disquisiciones de los eruditos sobre su origen. Por un lado, quienes dan preeminencia a la forma en V— ven en ella una adaptación al francés del nombre de la heroína legendaria irlandesa Béfinn o Bé-Binn (pronunciado Bébhionn), que significa «mujer blanca», color que supuestamente se asocia con las mujeres relacionadas con Merlín (Nitze). Los que se inclinan por el otro patrón relacionan la voz Niniana con el nombre céltico Niamh (Paton); remontan el personaje a la mítica Riannón galesa, apoyándose para ello, entre otros argumentos, en la etimología popular ofrecida en la *Continuación de la Historia Merlín* de la Vulgata (VMCont): «éste es un nombre que en caldeo suena como quien dice en francés "nada haré"» (Rhys, Loomis); o bien lo identifican con una supuesta divinidad acuática antigua, a partir de la vinculación de Niniana con la Bretaña continental, de la evidencia de un río Ninian en la región del bosque de Brocelianda y de la frecuencia de ese nombre o de voces similares en la zona (Rousse).

Textos: Ag, Gal, LA, SM(H), VMCont, Mal, AM, Mer.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 105-8; Nitze, A., «An Arhurian Crux: Viviane or Niniane?», *Romance Philology*, (1953-54), 326-30; Paton, L. A., *Studies in the Fairy Mithology of Arthurian Romance*, Boston, 1903 (esp., pp. 240-70; Rhys, *Studies in the Arthurian*

Legend, Oxford, 1891, p. 284; Rousse, «Niniane en Petite-Bretagne», BBSIA, 16 (1964), pp. 107-20; Holbrook, S. E., «Nymue, The Chief Lady of the Lake, en Malory's *Le Morte Darthur*», en *Speculum* 53 (1978), pp. 761-777.

Nogant. Caballero gigantesco, de origen irlandés, mencionado las más de las veces simplemente como «el caballero grande, alto». Rey y vasallo de su prima Fenise, reina de Irlanda, a la que pretende; se siente despechado por la resistencia de la joven, y por eso abandona la conquista del gavilán en honor de su belleza celebrada en Landoc y que se adjudica al fin Durmart. Fenise reprocha públicamente la cobardía de Nogant, por lo que éste la ataca asediando Limeri (Limerick) y se gana la ayuda de Arturo arguyendo que Fenise es atea. Al desvelarse la verdad del asunto, la guerra termina y Nogant huye montado en un dromedario para evitar el combate con Durmart.

Textos: DG.

Nohaut. Dos lugares diferentes reciben el nombre de Nohaut: un castillo situado probablemente en el norte de Gran Bretaña, y una ciudad de Cornualles. En el primer caso, una dama —hermana de los reyes Lot de Orcania y Urién de Gorre, emparentada de lejos con el señor de Mares— es señora de la fortaleza. La Dama de Nohaut es conocida en la corte del rey Arturo por sus amores con Leodagán, rey de Carmelida; por los ataques que llevó contra ella el rey de Northumberland; y por la ayuda que le prestaron Lanzarote y Keu, jóvenes caballeros noveles aún, y Arioham y Tristán en época posterior. Menos populares que la Dama de Nohaut son otros personajes que prestan su ayuda a Arturo frente a los Sajones: se trata de Senaín, Clarián y Sansadonies. Por lo que respecta al Nohaut de Cornualles, su recuerdo en los textos se debe a que dos caballeros de esta ciudad, o un conde de la misma, dieron muerte a Meliadús de Leonís, padre de Tristán.

Textos: Ag, Gal, GC, LA, PM, TrPr, VMCont, AM, Mer, Mal.

Norgales. Topónimo frecuente en la literatura artúrica y que puede referirse tanto a un reino como a una región, a una ciudad o a un ducado. Entre los personajes vinculados a Norgales, son pocos los de primera fila: Tradelmán y el sajón Rión serían los reyes más notables de este lugar; Tradelmán parece ser, en todo caso, uno de sus legítimos señores, que se reparte la región con su hermano Belinant, rey de Norgales. Rión, por

el contrario, debió apropiarse del reino por derecho de conquista, que de esta forma sería uno de los veinticinco reinos que fueron ocupados por los hombres del Sajón. La frecuencia con que se alude a Norgales en los textos, y el hecho de que en ningún momento adquieren los personajes de este lugar un papel relevante, hace que su localización sea muy imprecisa: limita con Cambenync y con Northumberland, está cerca del bosque de Brequeham, y a orillas del río Severn. Se ha intentado identificar a Norgales con el norte del País de Gales y, también, con el condado de Cumbria y con la región de Strathclyde, al este de Escocia.

Textos: Ag, AO, BI, Brut, Char, CRP, Esc, EstSG, Gal, LTr, GC, Grim, GYM, LA, Mort, PM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, LMA, GGK, JA, HG, Lay.

Bibl.: Brugger, «Almain and Ermenie as Tristan's Home», *Modern Philology*, 25 (1927-28), 274, n.º 1, y «The Hebrides in the French Arthurian Romances», *Arthuriana*, 2 (1929-30), 13, n.º 35.

Northumberland. Reino, limítrofe con Norgales, al que pertenecen numerosos personajes secundarios de la literatura artúrica. Entre los más destacados habitantes de Northumberland figuran Audrinete, que se casará con Keu el senescal, y Balaaín el Salvaje, que causó al rey Pelés la herida de la devastación del reino de Logres. En algunos textos se sitúa en Northumberland el retiro de Merlín y la residencia de Blaise, el clérigo confesor de la madre de Merlín, que pone por escrito los hechos y profecías del mago; sin embargo, lo común es que sea el bosque de Brocelianda el lugar escogido por Merlín y por Blaise. Es posible que el Northumberland de los textos artúricos corresponda a la región de Northumbria: serían, pues, las tierras situadas al norte del río Humber, hasta más allá de la frontera escocesa, en el estuario del Forth.

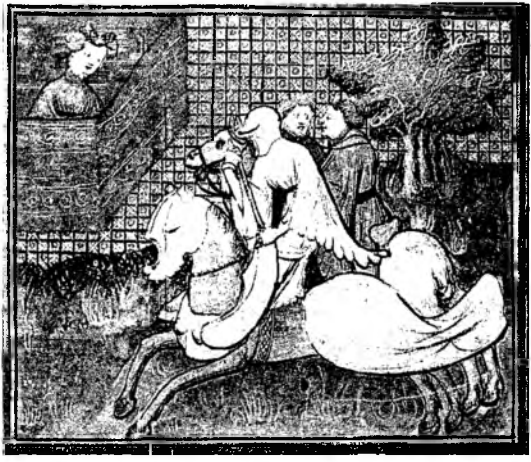
Textos: Brut, Char, CharA, Claris, C2E, CP 1, CRP, DP, Esc, EstSG, FRC, Gal, GC, Grim, LA, Mort, Pap, PrM, SM(H), TrPr, Baladro, VMCont, Mal, LAy, Art, AM, Mer, HG.

Nut. Rey o duque de Cornualles, padre de Yder. En general se le suele citar como referente genealógico de Yder (Yder, hijo de Nut); aparece en acción en una novela en la que siendo duque de Alemaine (territorio picto de Escocia) desaparece y es buscado por su aún adolescente hijo Yder; éste, llegado a Rogemont se compromete con una doncella a luchar contra un caballero, que resulta ser su propio padre, tras lo cual ambos

se encaminan a la corte de Arturo. Según Loomis, el nombre es de origen galés, siendo un derivado de Nudd, padre de Edern, remontándose en última instancia al dios británico Nodens o Nodons. Nudd es citado como rey de Annwfn (Más Allá) en *Culhwch ac Olwen*.

Textos: AP, Brut, Claris, CM, Cor, CP 2, CP 1, CP GM, CP 1L, CP M, CP 1T, DG, Erec, Gal, GC, LA, PrEE, Rig, VMCont, Yder, Mer.

La Mesa Redonda es la imagen más representativa de la corte del rey Arturo. El número de caballeros de la Mesa Redonda va desde doce a trescientos sesenta y seis, escogidos entre los mejores del mundo. Ilustración de una edición impresa en 1493. París, Biblioteca Nacional.



Tristán después de haber vencido en torneo al sarraceno Palamedes, que también está enamorado de Iseo la Rubia, se dirige hacia su dama que ha comtemplado el combate como espectadora. Manuscrito de hacia 1410, Biblioteca Nacional de Viena.

La figura del rey Arturo empezó a formarse en el siglo V o a comienzos del siglo VI. La evolución entre los primeros textos y las extensas narraciones medievales fue larga y compleja: Arturo, jefe militar según los primeros historiadores, acaba siendo un rey que se rodea de una brillante corte. Ilustración de la Historia de Bretaña, *de Pierre Lebaud, siglo XV. Biblioteca Nacional de París.*

La espada Escalibor fue forjada en la Isla de Avalón. El joven Arturo se hará con ella gracias a un prodigio. Es el símbolo del poder del rey, y por eso al desmembrarse el mundo artúrico, el rey Arturo ordena a Giflete que la arroje al agua, de donde surge una mano que la empuña. Londres, British Library, siglo XV.

Merlín es mago y profeta, protector de Arturo desde sus comienzos, y víctima de un amor irresistible. En esta miniatura de un manuscrito de mediados del siglo XIV, Merlín es representado como un caminante que conversa con el joven Arturo. Londres, British Library.

Las ficciones artúricas se sitúan en un pasado remoto, lleno de anacronismos medievales. Por lo general, las aventuras se sitúan a mediados del siglo V, cuando Lanzarote cuenta unos cincuenta años de edad y Arturo ya ha cumplido los noventa. En la ilustración, Lanzarote llega a Camelot el día de Pentecostés del año 225.

Dinadán es un caballero peculiar, que prefiere estar sano y salvo a quedar tullido y con gran honra y que considera loco al caballero que se arriesga a morir por una dama o una doncella. En la miniatura, Tristán se enfrenta con Dinadán. Manuscrito de hacia 1410. Biblioteca Nacional de Viena.

La navegación por el mar a bordo de barcos sin tripulantes constituye un elemento frecuente en la narrativa artúrica y habría que ponerlo en relación con la ida al Otro Mundo: los viajes en barco suscitan nuevas aventuras o llevan al mundo de los muertos. En la miniatura, el Caballero de Corazón Incontinente entra en una barca, donde espera obtener la recompensa por sus sufrimientos amorosos. (René d'Anjou, Le Cœur d'Amours Espris. *Siglo XV. Viena, Biblioteca Nacional.)*

Orcania. Reino de difícil localización, pues se puede identificar con las islas Orkney, pero también con una parte de la Bretaña continental y con una vaga región al norte de Inglaterra. Orcania es uno de los topónimos más frecuentes en toda la narrativa artúrica, aunque sus apariciones en la novela en prosa son más significativas que las citas en los textos en verso, en donde Orcania aparece como reino de Gonvais, del padre de Ermaleu, de un monarca sin nombre o como lugar en el que el rey Arturo establece su corte. En numerosas obras se alude a Orcania y a Orcania la Grande como reino de Lot, o como una de sus ciudades. A través de los textos en prosa se hallan otras informaciones dispares: que es el reino del cuñado de Adalón y de Orcán, monarca del que procedería su nombre; que es la patria de Orcanez o que se halla situada en Leonís. El reino de Orcania lo heredó la viuda de Lot, hermana o hermanastra de Arturo y madre de Mordret, que será asesinada por su hijo Gueheriet. Algunos textos ingleses nombran a Sovenas como rey de Orcania y convierten a Galván en heredero de su padre Lot. Con el nombre de Orcania la Grande aparece como reino de Lac, a quien se lo conquistó Galahot aunque se lo devolvió después de que Lac lo reconociera como señor suyo. El mismo Lac envía tropas en apoyo de Arturo contra

los Sajones. En el nombre de Orcania convergen posiblemente distintos topónimos.

Textos: Baladro, FRC, C2E, DP, DG, Perc y CP, EstSG, LTr, FF, FL, GC, GYM, Rig, Ag, Gal, LA, Mort, PrM, BD, PM, Esc, Claris, SM(H), VMCont, TrPr, Mal, Lay, AM, HG.

Orgulloso de la Landa. Uno de los caballeros vencidos por Erec durante el torneo de Tenebroc. Es una malvado y belicoso caballero que castiga a su amiga por haberse dejado besar por un caballero desconocido —que, además, le robó el anillo y comió sus viandas— y que combatirá contra todo aquel que ose dirigirse a su dama, hasta que descubra y mate al que la había besado a la fuerza. Cuando en un encuentro fortuito Perceval desvela que él fue tal caballero (ésta fue precisamente su primera aventura), ambos inician una dura batalla en la que el Orgulloso de la Landa cae rendido y en la que Perceval, para concederle su merced, le obliga a reparar el daño causado a la dama, a la vez que manda a los dos a la corte de Arturo de parte del «Caballero Bermejo». Tras entregarse como prisionero y relatar su historia, el Orgulloso deberá saludar a la amiga de Perceval y le comunicará que no volverá a la corte artúrica hasta que la haya vengado del senescal Keu. Cuando el Orgulloso de la Landa cumple todas estas órdenes resulta perdonado de su prisión por el rey Arturo. Algunos textos modifican esta aventura, ya que convierten al Orgulloso en asesino del amigo de una dama a la que Perceval defiende y venga en combate, derrotando al malvado caballero, que tiene que ir como prisionero a la corte del rey Arturo, de la que pasará a formar parte. El Orgulloso de la Landa también es vencido por Guinglaín (todavía el «Desconocido») como resultado de la lucha que ambos mantienen por la propiedad de un hermoso perro braco herido que una dama había recogido en una cacería; y de nuevo el Orgulloso se verá obligado a presentarse como prisionero ante la corte del rey Arturo. Posteriormente lo encontrará Rubia Esmerada («Blonde Esmerée») junto a los también derrotados Blioberís y el señor de Saies y participará valerosamente en el torneo de Valendón. El Orgulloso de la Landa es citado como hombre de la mesnada de Arturo.

Textos: Erec, Perc, DP, PrEE, Gigl, Rig, Perl, BI, AM.

Bibl.: Morcovescu, N., «"Orgueilleux de la Lande"», "Orgueilleuse de Logres", "Château Orgueilleux", et autres appellations semblables dans

les romans de Chrétien de Troyes», en *Australian Journal of French Studies*, 3 (1966), pp. 113-28.

Oriana. Hija de Lisuarte, rey de Gran Bretaña, y de Brisena, hija del rey de Dinamarca; mujer de Amadís, madre de Esplandián, Brisena y Perión. Era tan bella que fue llamada la «Sin Par». Se enamora de Amadís a la edad de diez años en la corte del rey Languines de Escocia. Amadís le sirve y la doncella, en correspondencia, intercede para que el joven —cuyo linaje todos ignoran— sea armado caballero. Algún tiempo más tarde, cuando va a ir a Bretaña, Oriana descubre que su amado es de alto origen, se lo hace saber al propio Amadís y le pide que vaya a su lado. Tras liberarla de la prisión de Arcalaus, Amadís y Oriana se convierten en amantes, pero los celos que la dama siente por la niña Briolanja, provocan una crisis, con la consiguiente separación y distanciamiento de Amadís, que se retira como penitente a la Peña Pobre. Una carta de reconciliación hace que el desesperado héroe regrese al lado de su amada, que lo espera en Miraflores: allí gana Oriana el tocado de Macandón, cuyas flores reverdecen al ser puesto sobre la cabeza, como prueba de perfección amorosa. Como resultado de las relaciones de Oriana y Amadís en Miraflores, tienen un hijo, Esplandián; Oriana lo entrega al poco de nacer, y por una serie de vicisitudes el niño acaba siendo educado por el ermitaño Nasciano. Pasado el tiempo, Oriana reconoce al niño y a partir de ese momento vive con él. Lisuarte, padre de Oriana, ignorante de las relaciones de ésta con Amadís, concede la mano de su hija a Patín, emperador de Roma. Para evitar el matrimonio, Amadís la lleva a la Insula Firme, provocando una encarnizada guerra. Restablecida la paz, y después de casarse públicamente Oriana y Amadís, la dama realiza con éxito las pruebas del Arco de los Leales Amadores y de la Cámara Defendida, poniendo fin a los encantamientos de la Isla. Luego, heredará el reino de Gran Bretaña y tendrá otros dos hijos, Brisena y Perión.

Textos: Amadís, Sergas.

Bibl.: Cacho Blecua, J. M., *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*, Madrid, 1979.

Oriol. Rey Sajón, hijo del rey Aminaduc de Dinamarca, nieto de Hargadabrán y de Bramague, sobrino nieto de Mohyanapus, sobrino de Maaglán y primo de Arrant y Sorionde. Es uno de los jefes en la invasión y en los enfrentamientos con

Arturo. Asedia Escavalón con un ejército de Sajones y envía tropas de auxilio a Branduz cuando éste se halla sitiado por los hombres de Arturo en la Dolorosa Guardia. Oriol aparece posteriormente con el sobrenombre de Caballero Rojo («Vermeil Chevalier») e invade las posesiones de Helaés, dama de la que se enamora y que le corresponde con la condición de que derrote a Galván y se lo entregue como prisionero, condición ésta que no podrá cumplir, ya que Oriol será vencido por Galván en combate.

Textos: LA, VMCont, AM.

Osenaín. Hijo de Quinadós del Corazón Osado; recibe el mismo apelativo que su padre. Es caballero de la Mesa Redonda. Formó parte de la hueste del joven Arturo, por lo que se enfrentó con los Sajones, acudió en ayuda de Leodagán y asistió a las bodas de Ginebra. Como caballero de la Mesa Redonda participó en varias búsquedas (de Lanzarote, del Grial, etc.), y queda prisionero en la Colina Prohibida. Emprende la aventura de la Imagen Horrible, pero fracasa. Es posible que se mezclen en este personaje algunos rasgos de Gosenaín de Estrangot.

Textos: GC, Ag, Gal, LA, TrPr, VMCont, Mal, AM.

P

Paerne. Condado de Leonches.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mal, AM.

Palacio de las Aventuras → Corbenic.

Palacio Espiritual. Palacio antiguo, cuyo nombre le fue impuesto por el profeta Daniel tras la batalla en la que venció a Nabucodonosor. Trescientos años antes de la aparición del Grial, Josefés fue consagrado obispo allí, y en el Palacio Espiritual, Galaz contempló el Santo Vaso, poniendo fin a las aventuras del reino de Logres (454 d. J.C.). Perceval, su hermana y el mismo Galaz fueron enterrados en este palacio.

Textos: EstSG, Grim, QSG, TrPr.

Palamedes. Caballero sarraceno, también llamado «el Desconocido». Es hijo de Esclabor y hermano de Safar, de Seguradés y de la doncella Florine. Gran parte de su vida la pasa aspirando a un amor imposible, por el que lleva a cabo numerosos hechos de armas, sin obtener ningún éxito sentimental; entre las hazañas destaca la persecución a la que somete a la Bestia Ladradora, cuya imagen lleva pintada en sus armas, motivo por el que se le llama en ocasiones «Caballero de la Bestia Ladradora». Su amor por Iseo la Rubia no es correspondido en ningún momento, y provoca —a la vez— el enfrentamiento entre

Palamedes y Tristán. La derrota del caballero sarraceno no le hace olvidar a la dama, y llega a raptarla, pero Iseo no cede a las pretensiones de Palamedes, con lo que el sufrimiento por el amor no correspondido y por el desprecio de la amada se hace insoportable. Los reiterados intentos de vencer o superar a Tristán fracasan y su amor por Iseo crece, pero tiene que limitarse a contemplar a la amada, sufriendo en silencio no ser correspondido. En agradecimiento por la protección que le había dado Lanzarote con anterioridad, y dispuesto a prestar su ayuda al rey Arturo contra Marco, que ataca Camelot, Palamedes se hace cristiano y con el bautismo se convierte en uno de los doce caballeros escogidos para la contemplación del Grial en Corbenic. Mientras, Tristán e Iseo han muerto en Cornualles. El nuevo caballero de Cristo es víctima de un combate contra Galván y Agravaín; al morir, el pensamiento de Palamedes se dirige a Jesucristo, único que ha podido desplazar el amor a Iseo. La actitud sentimental de Palamedes, que lo convierte en un héroe de amor y por amor, le dio fama de loco y de valiente, y esa fama será la que perdure en textos posteriores. En algunos textos es llamado Caballero de las Dos Espadas.

Textos: CRP, GC, GYM, TyJ, PM, TrPr, TrL, Mal, LTr, Faula, DSG.

Pandragón. Hijo del rey Constant, hermano de Monje y de Uterpandragón, sobrino de Ban y amante de su prima Libanor. Su nombre de pila es Aurelius Ambroisius. Coronado rey tras matar a Vortiger —que había usurpado el trono—, muere en combate —o envenenado, según otras versiones— y es enterrado en el cementerio construido por Merlín con enormes piedras traídas de Irlanda por arte de magia. Le sucederá en el trono su hermano menor Uter, que por afecto al hermano muerto añade el nombre de Pandragón al suyo, de donde surgen confusiones frecuentes entre ambos personajes.

Textos: EM, FC, Josep Abarimatia, PM, PrM, Baladro, VMCont, Lay, AM.

Paridés. Caballero de la corte de Brandegorre, sobrino de Bandemagus. Es posible que se trate del mismo personaje que Paridés del Cerco de Oro, pues nunca aparecen juntos y ambos parecen tener estrecha relación con Bandemagus. Paridés del Cerco de Oro es el séptimo de los doce caballeros que prometen realizar alguna proeza notoria en honor de la hija de Brandegorre: concretamente, jura besar a cualquier doncella que encuentre en su camino, si va acompañada por un caba-

llero. Como consecuencia de su voto, es vencido por Boores el Desterrado; Lanzarote lo encuentra malherido y le ayuda a condición de que vaya a la corte de Bandemagus a pedir perdón de su parte al rey porque le había matado a su único hijo, Meleagant. El caballero así lo hace, y se presenta al rey Bandemagus en Huisdesant (Wissant), llevándole la mala noticia que le había encomendado Lanzarote. Paridés del Cerco de Oro queda malherido en la corte y no se vuelve a hablar de él, sino que a partir de este momento sólo se alude a Paridés, el sobrino del rey Bandemagus. Paridés acompaña a su tío a la corte de Arturo formando parte del ejército que irá contra Claudás. En esta campaña lleva a cabo notables hazañas, por las que es nombrado conde de Flandes. Pasado el tiempo, Perceval lo encuentra encadenado a una piedra, armado pero sin yelmo, escudo ni lanza; lo habían atado allí por no haber querido aceptar los requerimientos amorosos de la dama del Castillo de Galantón, y estaba condenado a morir de hambre. Una vez puesto en libertad, va a la corte de Arturo a dar noticias de Perceval. Paridés murió a manos de Galván, cuando intentaba vengar la muerte de Yvaín de Rivel o de Cinel.

Textos: Ag, DSG, Char, EPr, TrPr, Mer.

Partinel de la Torre Roja. Señor de la Torre Roja. Sobrino de Espinogre. Durante el asedio al castillo de Quingragrent, perteneciente a Goon Desert, hermano del Rey Pescador, el ejército de Espinogre sufre un gran revés y pierde la mayor parte de sus hombres en la batalla. El propio Espinogre resulta malherido y su sobrino Partinel le promete que dará muerte al señor de Quingragrent. Así lo hace, efectivamente, valiéndose de un engaño. Se dirige al campo de batalla y, tras desnudar a uno de los cadáveres del ejército enemigo, se viste con sus armas y va al encuentro de Goon Desert empuñando una magnífica espada de acero. Pensando que se trata de uno de los suyos, Goon se muestra confiado y avanza sin yelmo y con la cofia desatada. Partinel le asesta un golpe en la cabeza y se la hunde hasta el arzón. Al hacerlo, la espada se parte en dos mitades. Partinel la suelta y regresa al galope junto a su gente, que lo colma de honores por el acto que acaba de cometer. Los hombres de Goon recogen la espada y el cadáver de su señor. Poco tiempo después, una de las hijas de Goon le lleva la espada partida al Rey Pescador, para que él la custodie en su castillo. Precisamente, unir los dos trozos de la espada será

una de las pruebas que tenga que superar Perceval en el castillo del Rey Pescador, como prueba de que él es el elegido para llevar a cabo la aventura del Grial. Algún tiempo después, Perceval sale en busca de Partinel con el propósito de combatir contra él y vengar la muerte de Goon Desert. Llega un día al castillo de la Torre Roja. Allí ve el escudo de Partinel colgado de un pino delante de la puerta y un joven sirviente le informa de que en aquel lugar se mantiene una costumbre: todo caballero que, al pasar por delante del castillo, toque el escudo, está obligado a combatir a muerte con Partinel. De este modo, el cruel señor de la Torre Roja ha cortado ya muchas cabezas. Perceval coge el escudo y lo destroza contra el árbol. Partinel sale en seguida para enfrentarse con él. Combaten durante largo rato y finalmente Perceval vence a su oponente. Cuando ya le tiene de rodillas a sus pies, le exige que se declare prisionero si quiere conservar la vida, pero Partinel afirma que prefiere morir a ser prisionero de nadie, de manera que Perceval le corta la cabeza y se la lleva para entregársela al Rey Pescador.

Texto: CP M.

Pelés. Descendiente de Josué y la hija de Alfasein (Kalafes), nieto de Lambor, hijo de Pellehan y abuelo de Galaz. En esta obra ya se le hace padre de una hija que se llama Amite. Pelés aparece en diversas novelas como padre de distintos personajes: de Helaín, de Pelinor de Corbenic, de la Dama Viuda y es primo de Pelinor de Listenois. Estas relaciones de parentesco hacen de su familia a Perceval y a Nascién, entre otros; en todo caso, pertenece al linaje de los Reyes Pescadores y es por tanto uno de los guardianes del Grial. A veces se le confunde con su padre Pellehan. También es llamado Rey Ermitaño (véase). Es posible que exista alguna relación entre la figura del rey Pelés y la de Pwyll, rey del Más Allá.

Textos: Ag, EPr, EstSG, FL, Gal, Grim, LA, Mort, DSG, PM, QSG, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, HG.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 142-145; Bruce, J. D., «Pelles, Pellinor, and Pellehan in the Old French Arthurian Romances», en *Modern Philology*, 16 (1918-9), pp. 113-128 y 337-350.

Pelinor de Listenois. Rey de Listenois. Aparece como padre de una larga prole. Entre sus hijos se cuentan Aglován, Drián, Lamorat y, especialmente, aunque no en todos los relatos, Perceval. Forma parte de la Mesa Redonda y participa en la aven-

tura de la Bestia Distinta. Pelinor combate con Arturo y, en el enfrentamiento, la espada que éste extrajo de la piedra o el yunque, como prueba de su condición de elegido para acceder al trono, se rompe. Más tarde, Arturo obtendrá Escalibor, que surgirá misteriosamente de las aguas del Lago. Pelinor se ve envuelto, también, en una historia de venganzas, ya que, en el transcurso de una batalla, mata a Lot y, diez años después, los hijos de éste, encabezados por Galván, lo asesinarán a él y a sus hijos Lamorat y Drián. Esta misma tradición se recoge en el *Tristan* (en prosa), donde, después de haber matado a Pelinor, Galván se desembaraza también de Lamorat y Drián, ante el temor de que éstos decidan vengar la muerte de su padre. Cuando Perceval, el hijo menor de Pelinor, llega a la corte de Arturo, los temores de los hijos de Lot —Galván, Gueheriet, Mordret y Agravaín— vuelven a despertarse, pero, finalmente, Perceval se marchará de la corte sin haber tomado venganza. En el *Livre d'Artus*, Pelinor aparece identificado como Rey Pescador, entrando a formar parte de la lista de reyes que, en los diferentes relatos, ostentan este título. Pelinor se convierte en Rey Pescador después de ser herido por una lanza caída del cielo, como castigo por dudar de las maravillas del Grial. Antes de ser un rey tullido, se le conocía como el rey de la Yerma Floresta, esposo de la que luego será llamada Dama Viuda, es decir, la madre de Perceval. Su invalidez no le permite otra actividad que la pesca, de ahí que se le llame Rey Pescador. En este sentido, Pelinor queda asociado a los diversos reyes del Grial que no pocas veces se identifican también como reyes pescadores. Pelinor espera la curación que, según le ha sido vaticinado, le llegará, junto con la muerte, el mismo día en que su primo, Pelinor del Castillo de Corbenic, la reciba también. Según West (*Prose*, p. 247), Pelinor de Listenois y Pelinor del Castillo de Corbenic encarnan, en el *Livre d'Artus*, una forma de duplicación, a través de la cual el autor pretende reunir los diferentes atributos que caracterizan a los reyes del Grial. Loomis (*Arthurian Tradition*, pp. 142-44) cree que hay una tendencia muy marcada, en todas las obras que constituyen la tradición artúrica, a mezclar y confundir dos o más personajes de características semejantes, haciéndolos funcionar como dobles unos de otros. Esta técnica especular que se aplica a ciertos personajes de la leyenda artúrica es especialmente visible en la figura de Pelinor. Según Loomis (ibíd.), el origen de Pelinor se remonta a un mítico personaje galés, llamado Beli, cuya

condición sobrenatural (al parecer Beli era el rey pigmeo del Otro Mundo) fue racionalizada a través de su identificación como rey de Bretaña. Este rey legendario ostentaba el título de «Mawr», que significa «el Grande». La reunión de Beli y el epíteto «Mawr» habría dado lugar a Belinor y Pelinor. En *Mort Artu* aparece una variante del nombre Belinor, que atestiguaría una fase intermedia entre Beli Mawr y Belinor o Pelinor, a saber, Belimor. Significativamente, a Beli se remonta también la etimología de los nombres de otros dos personajes artúricos: Bilis y Pelles (Pelés). Bilis aparece mencionado entre los invitados a las bodas de Erec y Enide (*Erec et Enide*) y se le designa como rey de los Antípodas y de los enanos. También Pelés aparece citado, en el *Perlesvaus*, como rey de los enanos. Se da la circunstancia, además, de que Pelés y Pelinor aparecen en algunas novelas en prosa como duplicación uno de otro, hecho que lleva a la confusión de ambos personajes. Por una parte, Pelés es un rey tullido y se le designa, en ocasiones, como Rey Pescador o rey del Grial. Por otra, existen dos tradiciones opuestas en lo que al nombre del padre de Perceval se refiere: una que lo llama Pelinor (representada por una parte de los relatos en prosa), otra que lo llama Pellean o Pellehen (*Queste*) o bien otras formas (véase Loomis, op. cit., p. 351). Sin embargo a pesar de que todos estos nombres remiten a Beli Mawr, más que con el padre de Perceval, este personaje céltico parece identificarse con el tío del héroe del Grial, llamado justamente Pelés. Loomis (op. cit., p. 143) señala también que en *Escanor* aparece un enano llamado Belinor. Pelinor, pues, quedaría asociado no sólo a los reyes tullidos, reyes pescadores y reyes del Grial, sino también a toda una serie de enanos que pueblan la literatura artúrica, como Bilis, Pelés, Belinor, Auberon o Guivret el Pequeño.

Textos: FL, GC, Grim, GYM, LA, PM, SM(H), TrPr.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, 140-2; Bruce, J. D., «Pelles, Pellinor, and Pellehan in the Old French Arthurian Romances», en *Modern Philology*, 16 (1918-9), pp. 113-128 y 337-350.

Pelinor del Castillo de Corbenic. Primo de Pelinor de Listenois. Aparece en *Livre d'Artus*, como duplicación de este último personaje, principalmente por su carácter de Rey Tullido. Al igual que Pelinor de Listenois, se encuentra inválido como consecuencia de una herida infligida por una lanza sobrenatural. Ambos se verán curados el mismo día, que coinci-

dirá con la llegada del Caballero Elegido para completar las aventuras del Grial. Para más datos acerca del doblete formado por Pelinor del Castillo de Corbenic y Pelinor de Listenois, véase **Pelinor de Listenois.**

Textos: LA, VMCont.

Pellehan. Rey de Listenois, nieto de Manaal, hijo de Lambor y descendiente, por tanto, de José y de la hija de Alfasein; está emparentado con Perceval, aunque los textos difieren en el grado de parentesco. Es conocido por ser el padre de Pelés, Helaín de Lisle y Pelinor, pero, sobre todo, por la herida que le causó Baalín en una pierna durante un combate: por eso recibe el sobrenombre de «Rey Tullido» (*«roi mehaignié»*), y no sanará hasta que vea a Galaz. El vínculo familiar con Perceval debe proceder de un error de interpretación o de una tradición que no ha llegado hasta nosotros.

Textos: EstSG, FL, QSG, VMCont, Mal, Baladro, HG.

Bibl.: Lot, F., *Etude sur le Lancelot en prose*, pp. 238-244; Bruce, J. D., «Pelles, Pellinor, and Pellehan in the Old French Arthurian Romances», en *Modern Philology*, 16 (1918-9), pp. 113-128 y 337-350.

Pequeña Limosna. Sobrenombre que se da a la abadía de Telire o Celique, en la Marca de Escocia, en la que se entierra el cuerpo sin cabeza de Lamorat y en donde Saigremor descansa la primera noche tras su encuentro con Senehauz. Esta abadía se llama también «del Pobre Socorro» y «del Socorro de los Pobres». El rey Eliezer, que se había convertido al Cristianismo por José de Arimatea, llegó allí pidiendo limosna, y le dieron sólo un pequeño trozo de pan, con lo que el hambre le creció. De nuevo en su reino, Eliezer hizo que cambiaran el nombre al monasterio.

Textos: Ag, FL, LA, TrPr.

Perceval el Galés. Las primeras apariciones de este personaje tienen lugar en *Erec et Enide*, presentado como un caballero más de la corte de Arturo en Caradigán, y en *Cligés*, donde es vencido y hecho prisionero por el protagonista; pero será en *Perceval* donde Chrétien de Troyes le otorgará una personalidad y una entidad psicológica y moral de enorme éxito y pervivencia en las literaturas medievales posteriores. Joven galés de noble familia, Perceval vive apartado en la Yerma Floresta Solitaria con su madre, la Dama Viuda, pues ésta pretende que ignore el mundo caballeresco que había provocado la muer-

te de su esposo y de sus hijos mayores. Sin embargo, cuando una mañana de primavera Perceval contemple a cinco caballeros armados, que en su ingenuidad supone ángeles, y conozca sus cualidades sentirá determinada la vocación de su existencia e iniciará una andadura ejemplar modelo de caballeros.

Perceval contempla el cortejo del Grial (formado por un paje que empuña una lanza cuya punta sangra, una doncella que lleva un brillante grial y otra con una bandeja de plata) en un hermoso castillo cuyo señor enfermo le había ofrecido hospitalidad. A pesar de su curiosidad, no pregunta su significado, ya que recuerda los consejos que Gornemans de Goort le había dado y entre los que se encuentran el de ser prudente en las conversaciones. Al despertar observa que el castillo está desierto, y se marcha. En un bosque cercano se encuentra a una doncella —que resulta ser su prima— que le explica que por su timidez ha impedido el restablecimiento físico del Rey Pescador y la prosperidad de su tierra. A partir de este momento asistimos a una progresiva construcción del personaje, que de ser un rústico muchacho dedicado a la caza pasará a encarnar una serie de valores corteses en torno a la búsqueda del Santo Grial, misión que le propiciará un sinfín de aventuras que recogerán tanto las novelas en verso como en prosa, bien en solitario, bien relacionado con otros caballeros de la mesnada de Arturo, entre los que cabe subrayar, por su importancia, a Galaz. Perceval se retira a una ermita a vivir en religión a la muerte de Galaz. Ya Chrétien, en *Perceval*, presenta a este personaje como un ser que sufre un castigo por causar la muerte de su madre debido a su partida, tal como explicará a Perceval su tío, el Rey Ermitaño, que le desvelerá también el significado religioso del cortejo. A partir de este momento, tanto las *Continuaciones* a la obra de Chrétien de Troyes como los ciclos en prosa del siglo XIII dedicados a la búsqueda del Santo Grial nos irán brindando numerosas informaciones sobre su pasado (por ejemplo su incierta genealogía) y sobre el Grial.

La genealogía de Perceval se presta a confusiones frecuentes: es hijo de Pelinor de Listenois (o Perceval) y de la Dama Viuda; sobrino del Rey del Grial; entre sus hermanos, más de quince, se cuentan Aglován, Lamorat, Drián, Melodián, Helaín, y dos hermanas (Dandrane y otra que no recibe nombre propio), aunque según algunos textos sólo fueron cuatro hermanos.

La configuración del personaje de Perceval en la novela ale-

mana medieval depende totalmente de la forma en que lo dibujó Wolfram von Eschenbach en su *Parzival* (1205-1210). Como algunos autores franceses, Wolfram elaboró, amplió y finalizó la obra de Chrétien creando un personaje que representa un modelo de héroe diverso al de la caballería artúrica. Este Parzival no es, sin embargo, como a menudo se ha interpretado, el representante de la caballería celestial (a pesar de que encuentre el grial), sino, sencillamente, un personaje que, como afirma Eschenbach, es «blanco y negro», bueno y malo al mismo tiempo. De aquí que algunas novelas lo recreen con rasgos negativos, mientras que otras, la mayoría, adopten la imagen de caballero ideal.

Perceval no ha sido uno de los personajes más difundidos durante la Edad Media en la Península Ibérica si atendemos a los textos conservados, aunque es cierto que lo encontramos citado en un poema de Cerverí de Girona, en la *Faula* de Guillem de Torroella y el algunas traducciones (especialmente portuguesas) de obras artúricas en prosa del siglo XII.

Textos: Ag, C2E, Clig, EE, Perc, CP 1, CP 2, CP GM, Baladro, CPM, DSG, Eluc, VR, CM, FG, DG, Hunb, Rig, BD, Claris, Esc, Char, CRP, DP, EPr, EstSG, FL, GC, Grim, LA, Mort, Perl, PM, PrCl, PrEE, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, GCC, CC, LD, PG.

Bibl.: Frappier, J., *Chrétien de Troyes et le mythe du graal: étude sur Perceval ou le Conte du graal*, Paris, 1972; Imbs, P., «Perceval et le graal chez Chrétien de Troyes», en *Bulletin Société Academique du Bas Rhin*, 72-74 (1950-52), pp. 38-79; Le Rider, P., *Le chevalier dans le Conte du graal...* Paris, 1978; M. de Riquer, *La leyenda del graal y temas épicos medievales*, Madrid, 1968.

Peredur. Séptimo hijo del conde Evrauc; siendo niño, su padre y sus hermanos murieron en torneos y combates, de tal modo que Peredur fue educado por su madre lejos del mundo de la caballería. A pesar de las precauciones, Peredur conoce a tres caballeros y decide ser como ellos. Al llegar a la corte de Arturo, sus emisarios —dos enanos— son objetos de los sarcasmos de Keu. Peredur lleva a cabo numerosas hazañas, derrotando a cuantos caballeros se atreven a oponérsele. En sus andanzas llega a un bosque en el que encuentra a un anciano cojo, con unos criados que están pescando; es hermano de su madre. El día siguiente, en un castillo, otro anciano le dice que también es tío suyo: durante la comida, Peredur presencia un cortejo en el que dos jóvenes llevan una lanza sangrante, y dos

doncellas, una bandeja con una cabeza cortada. Se marcha del lugar y encuentra a su hermana de leche llorando, que le informa de la muerte de su madre... El paralelismo con la historia de Perceval se mantiene, a grandes rasgos, incluyendo la magnífica escena de las gotas de sangre en la nieve, que le recuerda el rostro de la amada. Justamente en el momento en que está pensando en su dama, aparecen los hombres del rey Arturo, que iban buscándolo. Luego hay una divergencia de historias. Peredur combate con el Hombre Negro; más tarde, vence al monstruo llamado Serpiente Negra, y participa en un torneo, organizado por una emperatriz, que lo retendrá a su lado durante catorce años. Finalmente, acude de nuevo al Castillo de los Prodigios para desentrañar los misterios del cortejo que había visto en la corte del Rey Tullido: todos eran obra de las brujas de Kaerloyw, que habían matado al primo de Peredur, cortándole la cabeza (que vio en la bandeja) y que habían dejado tullido a su tío. Peredur debe tomar venganza, para cumplir las predicciones; y así, Peredur mata a las brujas.

Textos: Peredur (Mabinogi).

Bibl.: Goetinck, G. W., *Peredur: A Study of Welsh Tradition in the Grail Legends*, Cardiff, 1975.

Persidés. Señor del Castillo de Gazelvite, también conocido como Persidés el Pelirrojo, esposo de Elena sin Par. Persidés promete que, hasta que encuentre una dama más hermosa que su señora o un caballero más valiente que él, tendrá encerrada a Elena en una torre. El encargado de librar a la hermosa dama de tal juramento será Héctor de Mares, que derrotará a Persidés y que obligará a la pareja a acudir a la corte del rey Arturo.

Textos: Gal, VMCont, AM.

Petrus. Compañero de José de Arimatea, encargado de revelar el sentido y el significado del Grial. Además de estar vinculado a la empresa evangelizadora de José y Josefés, Petrus se muestra como un valiente guerrero: no en vano, tras ser herido en el hombro por su primo Simeón (Symeu) y dirigirse en barca al reino del pagano Orcant, cuya hija le asiste y cura, vence en un torneo al propio monarca, consiguiendo ser designado para luchar contra Marehant, a quien también derrota y mata. Con esta última victoria Petrus obtiene la conversión de Orcant y Camille, su hija, con quien se casa. El linaje de Petrus será muy brillante en el universo artúrico, pues entre

sus descendientes se encontrarán su hijo Herlans, su nieto Melián, Lot, Agravaín, Galván, Guerrehet y Gueheriet.

Textos: EstSG, Grim, JA, EG.

Pigmeos → Enanos; Antípodas.

Poco Crecido. Perro encantado, de varios colores, que gana Tristán al matar a Urgán el Velludo (o por don de Triamur) y que regala a su amada Iseo. El poder mágico característico de este animal es que hace olvidar a su amo las penas, gracias al sonido de sus cascabeles. Iseo rompe las campanillas, renunciando a la felicidad si Tristán no está a su lado.

Textos: Fo, TrT, Tri.

Bibl.: Gnädinger, L., *Hiudan und Petitcreiu. Gestalt und Figur des Hundes in der mittelalterlichen Tristandichtung*. Zurich, 1971.

Poncio Antonio. Cónsul, consejero y príncipe de Roma, primo del emperador Frole y jefe del ejército romano que durante la guerra contra Ban y Boores acude en auxilio de Claudás y del rey de Gaula. Muere a manos de Ban.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM.

Primer Vencido → Rey Primer Vencido.

Prueba del Manto. Se trata de una prueba de carácter folclórico para demostrar la virtud de las mujeres, y que puede tomar diversos aspectos, siendo el manto uno de ellos (hay narraciones que cambian el manto por un cuerno o por unos guantes, etc.). Sólo a las damas virtuosas el manto les queda bien, mientras que para las demás resulta mal cortado. De todas las mujeres que se lo prueban una sola resulta vencedora: es Guignier, la dama de Caradoc Briebrás. El tema adquirió gran popularidad y se repite en numerosas narraciones de los más diversos países.

Textos [Incluyo las variantes con cuernos para beber o con guantes]: Cor, CM, Carados (texto francés de la segunda mitad del s. XIV), Frauw Tristerat Horn von Saphoien (alemán, s. XV), Ain Hupsches Vasnacht Spill von Künig Artus (alemán, s. XV), Möttuls saga (Noruego, princ. s. XIII), Skikkju Rímur (islandés, s. XV), Der Mantel (H. v.d. Türlin, alemán, princ. s. XIII), Samsons Saga Fagra (noruego, s. XIII?), Der Lanethen Mantel (alemán, s. XV), Der Luneten Mantel (alemán, s. XV), Das Vasnachtspil mit der Kron (alemán, s. XV), The Boy and the Mantle (ingl., s. XV).

Bibl.: Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 353-360.

Puente de la Espada. El Puente de la Espada es el último obstáculo físico que Lanzarote deberá superar para llegar al castillo del rey Baudemagus en el cual se halla encerrada la reina Ginebra, tras haber sido raptada por Meleagant. El puente se encuentra justo delante del castillo, con lo cual el rey y su hijo podrán contemplar perfectamente cómo Lanzarote consigue superarlo. Antes de que Lanzarote llegue al puente, ha quedado claro por las palabras de la doncella que ha descrito —y también el Puente Sumergido— que éste es el más peligroso de los dos, idea confirmada en el momento en que Lanzarote y sus acompañantes llegan a él: construido a partir de dos troncos que sostienen una espada estrecha, larga y cortante; situado sobre un río de aguas turbulentas y negras, que aumentan en gran manera el peligro del puente (el río llega a ser comparado al río del Diablo). Los caballeros que acompañan a Lanzarote creen ver al otro lado del puente dos leones o dos leopardos atados a una grada: a pesar de la incertidumbre, esta visión les atemoriza. Una vez cruzado el puente, sabremos que también Lanzarote había creído ver a las dos fieras, pero en este momento han desaparecido, hecho que Lanzarote comprueba después de mirarse el anillo que lleva en el dedo. El poeta juega, pues, constantemente con la ambigüedad de pensar si los leones eran una visión distorsionada de los protagonistas provocada por el miedo o, al contrario, se trata de animales absolutamente reales que desaparecen gracias al anillo del caballero y por tanto por arte de encantamiento. En cualquier caso, el puente en sí mismo es claramente inusual y así lo pone de manifiesto el poeta haciendo hincapié en su carácter único. De hecho, el Puente de la Espada será el paso final y definitivo para conseguir el objeto buscado por el caballero —la reina—, así como un punto importante en el proceso de intensificación de las aventuras en la novela, provocada por una mayor incidencia de lo maravilloso. El caballero deberá realizar aquí una «muy extraña maravilla» para lograr la superación del puente, desarmándose de pies y manos para atravesar la espada cortante, que le hace brotar la sangre de su cuerpo. En el *Lancelot* en prosa, donde este puente se denomina también Puente Peligroso, se añade la presencia de un caballero que guarda el puente (primero Acadoes y, a su muerte, el propio Meleagant).

Cuando Lanzarote se dispone a pasarlo, desde el castillo le contemplarán no sólo el rey Baudemagus, sino también la reina Ginebra. Los compañeros le preparan para cruzar el puente quitándole los faldones de la cota entre los muslos y cosiéndole las mangas, al tiempo que se las untan con pez caliente para que pueda sujetarse mejor. Así, ante la mirada atenta de Ginebra, Lanzarote atraviesa el puente, sangrando también por todos sus miembros (véase también **Puente Sumergido**).

Textos: Lanc, Char, Char A, Gal, La.

Bibl.: Hibbard, «The Sword Bridge of Chrétien de Troyes and its Celtic Original», en *Romanic Review*, 4 (1913), 166-90.

Puente de Norgales. Levantado en la calzada galesa o de Norgales, sobre el río Severn, es uno de los dos puentes que unen Sorelois y Norgales (el otro es el Puente Irlandés). Está muy bien defendido, tanto por las construcciones y fortalezas que hay en la cabeza del mismo, como por los caballeros que lo custodian, capaces de impedir el paso a quienes pretendan atravesarlo con ánimo belicoso. Galván logra derrotar al guardián del puente cuando Galahot y Lanzarote se encontraban en Sorhaut, tras el primer encuentro amoroso de Ginebra y Lanzarote: para evitar que éste se enfrente con Galván, Galahot se lo lleva a la Isla Perdida, que no estaba muy lejos de allí, en el curso del mismo río Severn.

Textos: Lanc, Char, CharA, Gal, La.

Puente Peligroso. Es el Puente Alto que hay en el camino del Castillo Orgulloso. Fue levantado con artes mágicas por la amiga de Caramadis, para que éste pudiera escapar de sus enemigos, pero quedó inacabado al morir el caballero.

Texto: Eluc, CP 2.

Puente Sumergido. Es uno de los puentes que permiten el acceso al reino del rey Baudemagus, del cual nadie retorna. La disyuntiva está entre éste y el Puente de la Espada, siendo éste último, según la doncella que los describe, el más peligroso. Mientras Lanzarote acude al de la Espada, Galván habrá escogido el camino que lleva al Puente Sumergido, ambos en busca de la reina raptada. El nombre del puente responde a su construcción: se encuentra situado bajo el agua, a la misma distancia del fondo que de la superficie y tiene solamente un pie y medio tanto de ancho como de grueso. Su localización es absolutamente distinta a la del de la Espada, ya que se encuentra

alejado del castillo del rey y no delante como era el caso del otro puente. El carácter del Puente Sumergido es evidentemente inusual —su utilidad como puente ofrece serias dudas—, pero el autor recrea a partir de él una imagen de absoluta comicidad —Galván a punto de ahogarse al intentar cruzarlo— que le hace perder lógicamente la posible carga de peligro y de sobrenaturalidad. Galván deberá se rescatado del agua, y su fracaso en esta aventura será estrepitoso, sobre todo por el contraste con la heroica superación del Puente de la Espada por parte de Lanzarote. Desde un punto de vista simbólico, parece que la muerte por el filo de la espada (del **Puente de la Espada**) es propia de los caballeros nobles y valientes, mientras que la muerte dentro el agua estaría reservada a cobardes y traidores: de ahí que la decisión de Lanzarote y Galván deba ser considerada como algo más que una simple alternativa. (Véase también **Puente de la Espada.**)

Textos: Char, Lanc, LA.

Pwyll, señor del Más Allá. Personaje principal del relato galés *Pyll, príncipe de Dyvet*. Durante una cacería, Pwyll se encuentra con Arawn, rey de Annwvyn. Su relación es al principio hostil, porque Pwyll ahuyenta violentamente a los perros de Arawn, que han dado caza al ciervo que él perseguía. Sin embargo, Pwyll desea hacerse merecedor de la amistad de Arawn y, para ello, accede a cambiarse por él y a sentarse en su trono durante un año, mientras Arawn ocupa el de Pwyll. La razón de este cambio es que Arawn se ha comprometido a combatir, al cabo del mencionado plazo, contra un enemigo muy superior a él, Hafgan. Utilizando la magia, Pwyll adopta el aspecto físico de Arawn y viceversa y, en la fecha fijada, el príncipe de Dyvet combate contra Hafgan y lo vence. Después, Pwyll y Arawn recuperan sus respectivas formas y cada uno vuelve a su reino. Ambos se han comportado con gran lealtad durante el tiempo del cambio, ya que Pwyll no se ha acostado ni una sola noche con la mujer de Arawn y éste ha gobernado el reino de Pwyll de manera inmejorable. A raíz de todos estos sucesos, la amistad entre los dos príncipes se convierte en un sólido vínculo. Poco tiempo después, acude a la corte de Pwyll una doncella llamada Rhiannon, que se le ofrece como mujer. Pwyll la acepta y al cabo de un año acude con su gente a la corte del padre de Rhiannon para celebrar el compromiso. Durante la fiesta, aparece un hombre que pide un don a Pwyll.

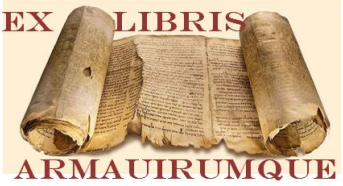
Éste se lo concede sin saber de qué se trata. El don que reclama el recién llegado, cuyo nombre es Gwawl, es justamente la doncella Rhiannon. Pwyll no tiene más remedio que cumplir su palabra, pero la astucia de Rhiannon salvará la situación. La doncella trama un plan para tender una emboscada a Gwawl en su propia corte y así consigue regresar con Pwyll, con quien, finalmente, se casa. Su unión fructifica, al cabo de algún tiempo, en un hijo varón, pero éste desaparece la misma noche de su nacimiento y Rhiannon es culpada de haberlo matado, por lo cual se la somete a una cruel penitencia. Teyrnon, antiguo vasallo de Pwyll, encuentra al niño, que había sido raptado por un extraño animal, y lo cría durante algunos años, hasta que a sus oídos llega la lamentable historia de Rhiannon y se da cuenta de que el niño que tiene en su casa es el hijo de Pwyll. Teyrnon lo lleva junto a sus padres y la alegría vuelve al reino de Dyvet. Pwyll impone a su hijo el nombre de Pryderi y, al morir, le deja en herencia todo su reino. Pwyll es uno de los personajes más relevantes de la mitología céltica. Al matar al enemigo de Arawn, Pwyll se hace acreedor del título de «señor de Annwvyn». «Annwvyn» es uno de los nombres habituales que, dentro de dicha mitología, se aplican al «Otro Mundo» y, por tanto, se puede considerar a Pwyll como una divinidad. Por otra parte, «Pwyll» significa, en galés, «sabiduría», lo cual remitiría también al carácter divino del personaje. De hecho, la relación de Pwyll con el «Otro Mundo» queda ya establecida en el relato n.º XXX del Libro de Taliesin, que, al parecer, puede datarse en la época prenormanda. Este relato, cuyo título es *Los despojos de Annwvyn* (*The Spoils of Annwfyn*, véase Loomis, ALMA, p. 15), relata la desastrosa expedición, llevada a cabo por Arturo y sus hombres, a un lugar llamado Annwvyn, donde reina Pwyll. Ese lugar se identifica justamente con el «Otro Mundo» céltico o, incluso, con el Infierno. El propósito de la expedición es conseguir un caldero mágico propiedad de Pwyll.

Textos: Mabinogi.

Bibl.: Mac Cana, P., *Celtic Mythology*, London, 1983, pp. 80-81.

Quimpercorentín. Castillo que se cita frecuentemente como residencia de Arturo y como bosque cercano a ese lugar. Se suele considerar que está situado en Gran Bretaña, quizás por un error entre el Cornualles insular y el de la Bretaña continental: Quimpercorentín se identifica con la población francesa de Quimper.

Textos: Ag, FL, Gal, GC, PM, TrPr, VMCont, Mer.



R

Raguidel. Compañero de Galván cuyo cadáver es hallado en una carreta que le sirve de féretro dentro de una nave fantasma que arriba a Roelent, llevando consigo una carta en la que requiere ser vengado. La venganza deberá ser efectuada por el caballero que logre arrancar de su cuerpo la lanza que le causó la muerte, única arma que puede vencer al caballero que le ha quitado la vida: sólo Galván es capaz de superar la prueba, y él será, por consiguiente, quien vengue a Raguidel. Será la amiga de éste quien desvelará a Galván el nombre de la víctima, así como el de su asesino, Guengasoaín (véase), y la causa de su muerte. Mientras tanto, y para evitar posibles ataques de caballeros, Guengasoaín ha amaestrado a un oso salvaje y peligroso, que le ayuda en sus combates. Galván, que al salir de la corte de Arturo ha olvidado el trozo de lanza (única arma con la que puede vencer a Guengasoaín), tiene ocasión de comprobar, en su primer combate con éste, la famosa imbatibilidad del caballero de las armas mágicas, resultando gravemente herido en el enfrentamiento. Finalmente, Yder mata al oso y luego, con Galván, ataca a Guengasoaín que, para ganar tiempo, pide llevar a cabo un combate singular con Galván, ambos con armas normales. Como resultado de este segundo combate, Guengasoaín es vencido, de forma que se consuma la venganza de Raguidel. Una aventura similar se da al final de la *Primera*

Continuación de *Perceval:* en un barco arrastrado por un cisne yace un caballero muerto, con una punta de lanza clavada en el pecho; el asesino sólo podrá morir si es alcanzado en el pecho con la misma arma que ha causado la muerte al caballero; quien consiga extraer la punta de la lanza tendrá que vengar a la víctima. El caballero muerto se llama en este caso Brangemor, el agresor es el Caballero Pequeño, y el vengador, Guerrehet, el hermano de Galván.

Textos: VR, Die Wrake van Ragisel.

Reina del Gran Sufrimiento → Elena, mujer de Ban.

Reino de las Islas. Con este nombre se conocen diferentes dominios, que posiblemente sólo tienen como característica común su situación geográfica en Poniente, lo que hace que se identifiquen con las Islas Hébridas. En la *Primera Continuación de Perceval,* es el reino de Brangemor, caballero muerto a manos del Caballero Pequeño: Brangemor es hijo de un hada y de Guingamor, y, por tanto, participa de una doble naturaleza, pues habita en el Reino de las Islas, en el que ningún mortal puede vivir; sin embargo, una vez muerto, no puede regresar a sus dominios hasta haber sido vengado, y así ocurre cuando Guerrehet acaba con el Caballero Pequeño: una barca arrastrada por un cisne se lleva su cadáver al Reino de las Islas. Según el relato que hace Hunbaut en la corte del rey Arturo, se trata de un alodio, de una tierra libre, que no paga tributos. La llegada de Galván y de Hunbaut al Reino de las Islas con la pretensión de recabar impuestos se ve jalonada de todo tipo de encuentros armados, entre los que no falta un juego de decapitación. Los dos caballeros del rey Arturo tienen que escapar de este Reino para poder salvar sus vidas. El Reino de las Islas cuenta entre sus reyes o personajes destacados a Rión, a la amiga de Bruyán, y a algún otro de menor entidad. (Véase Islas.)

Textos: Erec, Perc, BI, CP 1, CP 2, CP M, C2E, DG, Hunb, BD, Esc.

Rethename. Castillo de Orcania, situado cerca de Camelot. En él se reúnen Lamorat de Gales y la reina de Orcania, viuda del rey Lot y madre de Galván y de sus hermanos (según los textos, se llama Enna, Morcadés o Belisenda, y es hermana o hermanastra de Arturo). Enterado Gueheriet de la relación amorosa de su madre, se dirige al castillo y allí, al hallar a los dos amantes juntos, cegado por la infamia que supone para la

familia su comportamiento, decapita a su madre. Sin embargo, Gueheriet dejará que Lamorat se marche, pues al hallarse desarmado no tenía posibilidad de defenderse. La gente del castillo, atemorizada por la posibilidad de que Arturo pueda atribuirles la muerte de su hermana, enviará el cuerpo de la reina a Camelot. En cuanto a Lamorat, tras diversas peripecias, acabará siendo decapitado por Galván.

Textos: FL, TrPr.

Rey del Castillo Mortal. Hermano del Rey Pescador, de Pelés (Rey Ermitaño) y de Iglais, la Dama Viuda, madre de Perceval. Al contrario que sus hermanos, está lleno de maldad, y no pierde ocasión para hecer daño: guerrea a la Reina de las Doncellas, atacándola por mar todas las semanas; intenta adueñarse de la lanza sangrante y del Grial, pero es derrotado por Perceval cerca del Castillo de las Mazmorras; al morir su hermano Pelés, ocupa el Castillo del Grial, adueñándose de todas sus pertenencias. Cuando Perceval recupera el castillo, el rey se suicida con su propia espada, temiendo por la suerte que le espera.

Textos: Perl.

Rey de los Cien Caballeros → **Malaguín.**

Rey Ermitaño. Tío de Perceval, aunque existen divergencias entre los textos con relación a si lo es por línea materna o paterna. Según la *Segunda Continuación*, es el hermano del padre del héroe. Según *Perceval* y *Perlesvaus*, en cambio, lo es de la madre y, en consecuencia, está también vinculado por lazos familiares directos al rey del Grial y al Rey Pescador. Tras cinco años sin acordarse de Dios y sin entrar en una iglesia, Perceval acierta a pasar un día de Viernes Santo por el lugar donde mora el Rey Ermitaño, sin saber que es tío suyo. Perceval se confiesa con él y le relata su fracasada experiencia en el Castillo del Grial. El Ermitaño le explica que el verdadero motivo de tal fracaso fue el pecado que cometió al abandonar a su madre muerta en la Yerma Floresta, sin volver atrás para socorrerla cuando la vio desvanecerse. También le revela el parentesco que los une y responde a una de las preguntas que Perceval no formuló, diciéndole que a quien se sirve con el Santo Vaso es al rey del Grial y que lo que se contiene en dicho objeto no es sino una hostia consagrada. Después, el Ermitaño impone a Perceval una penitencia y le ruega que

permanezca con él unos días llevando su misma vida de ascetismo *(Perceval)*. En la *Segunda Continuación,* Perceval visita también a su tío, en este caso acompañado por su hermana. El Ermitaño les da hospedaje, aunque al principio no los reconoce. Al día siguiente, en cambio, se da cuenta de que son sus sobrinos y les muestra el sepulcro de su madre, que se halla precisamente allí, en la capilla del Ermitaño. Después de oficiar la misa, el Ermitaño escucha el relato de las andanzas de Perceval y le recrimina el haberse entregado a hechos de armas y el haber matado. También en Montreuil, *Continuación*, Perceval rinde visita a su tío acompañado de su hermana. En esta ocasión, el tío del héroe insiste en recomendarle que adopte una vida de austeridad y sacrificio y que se aparte del ejercicio mundano de las armas, puesto que ésa es la única manera de llegar a Dios. En *Perlesvaus*, Rey Ermitaño es el título por el cual se conoce al rey Pelés, asimismo tío de Pereceval. Pelés es sobrino de José de Arimatea, hermano de Iglais, del Rey Pescador y del Rey del Castillo Mortal. A lo largo de la obra, Perceval visita en diferentes ocasiones a su tío. Éste da al caballero numerosos consejos acerca de cómo debe actuar si quiere conquistar el Santo Grial. Finalmente, Pelés es asesinado por Aristor y se le entierra en el lugar en el que moraba como ermitaño.

Textos: CP GM, Perc, Perl, CP2.

Bibl.: Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VII.

Rey Primer Vencido. Se llama Cleolás y, probablemente, era rey de las Marcas de Galone. Fue el primer rey derrotado por el ejército de Galahot, y por eso se le conoce como «Primer Vencido». Combate contra Hargadabrán, al frente de un ejército cristiano, y es herido en la batalla. Luego, sus tierras son invadidas por Galahot y tras ser vencido se incorpora a las huestes del mismo Galahot en su lucha contra Arturo.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mer, LL.

Rey Tullido. Personaje poco definido y de perfiles muy borrosos, pues cambia notablemente según los textos. A veces se identifica con el Rey Pescador y, por tanto, sería Pelés; sin embargo, en otras ocasiones parece ser el padre de Pelés, Pellehan, y también reciben el mismo nombre Mordraín, Pelinor del Castillo de Corbenic y Helaín de Listenois. Se llama Rey

Tullido porque recibió una herida entre los muslos: tampoco parece estar muy clara el arma que causó la invalidez, pues unos textos afirman que fue la Espada de Salomón o del Extraño Tahalí, mientras que otras obras hablan de un lanzazo. En cualquier caso, parece haber un predominio de alusiones a favor de Pellehan (nombre mal leído y mal interpretado, que daría lugar a Pelinor), y es posible que en su origen fuera una lanza la que causó la herida, pues sólo el contacto de la Lanza de Longinos parece ser capaz de devolver la fortaleza y la salud al Rey Tullido; en todos los casos será decisiva la presencia de Galaz para el restablecimiento de este enigmático personaje.

El Rey Tullido es el resultado de un largo proceso de elaboración novelesca: en un principio había un sólo guardián del Grial, que era un anciano inválido y que, por tanto, no podía engendrar a Galaz; el desdoblamiento de esta figura en un padre y un hijo permitiría establecer un linaje escogido más coherente, aunque las distintas generaciones se tengan que superponer en un período de tiempo muy breve. (Véase también **Nascién y Varlán.**)

Textos: Ag, EstSG, FL, Gal, Grim, LA, QSG, TrPr.

Bibl.: Bruce, J. D., «Pelles, Pellinor and Pellean in the Old French Arthurian Romances», en *Modern Philology*, 16 (1918-19), pp. 113-228 y 337-350; Lot, *Etude sur le Lancelot en prose*, pp. 238-244; Pauphilet, *Etude sur la Queste del Saint Graal*, pp. 122-123; Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VII.

Rico Rey Pescador. Con este apelativo se designa a numerosos personajes, pertenecientes todos ellos a la misma estirpe y que son, en definitiva, los guardianes del Grial. En gran parte de los textos se identifica al Rey Pescador con el Rey Tullido: la herida que recibió entre los muslos le impide dedicarse a las actividades propias de los caballeros y se tiene que limitar a la pesca. En el *Perceval* de Chrétien hay un solo Rey Pescador, hijo del Viejo Rey del Grial, hermano del Rey Ermitaño y tío, como éste, de Perceval; a la muerte del Rey Pescador será Perceval el heredero del trono. El más antiguo de los Reyes Pescadores parece ser Bron, padre de una larga prole, que sirvió a José de Arimatea un pescado que él mismo había atrapado. En otros casos, el nombre de Rey Pescador se debe a que con un solo pescado el rey pudo dar de comer a una muchedumbre de cristianos hambrientos, poco después de la llegada del Grial a Bretaña. En los tiempos de Bron era José de Ari-

matea el guardián del Grial, quizás por eso hay alguna duda acerca del sucesor de Bron; según unos textos, sería Pelés, sobrino de José, mientras otros se refieren a Helaín el Gordo como el segundo Rey Pescador. La genealogía está poco clara, debido a la repetición de nombres y a la aparición de personajes intermedios, utilizados para distanciar la época de José de Arimatea y la de Galaz, el Caballero Escogido. Según los testimonios más completos, la línea sucesoria podría quedar establecida de la forma siguiente, con las vacilaciones ya citadas:

Bron
(padre de Helaín el Gordo)
|
[Pelés]
(sobrino de José de Arimatea)
|
Helaín el Gordo
(suegro de Josué)
|
Josué
(padre de Aminadap)
|
Aminadap
(padre de Catheloys)
|
Catheloys
(padre de Manaal)
|
Manaal
(padre de Lambor)
|
Lambor
(padre de Pellehan)
|
Pellehan «Rey Tullido»
(padre de Pelés)
|
Pelés
(padre de Eliezer y Amite,
y abuelo materno de Galaz;
hermano de Helaín, de Pellehan y de Pelinor)

Los tres hermanos de Pelés también son conocidos como Ricos Reyes Pescadores.

Textos: Perc, CP 1, CP 2, CP GM, CP M, Eluc, ESG, Ag, Char, DP, EstSG, FL, Grim, LA, Mort, Perl, PJA, PM, QSG, TrPr, VMCont, Mal, Mer.

Bibl.: Nitze, W. A., «How Did the Fisher King Get His Name?», en *Medieval Studies in Honor of J.D.M. Ford;* U. T. Holmes, Jr.-A. J. Denomy, ed., Cambridge (Mass.), 1948, pp. 177-182; Nitze, W. A.-Williams, H. F., *Arthurian Names in the Perceval of Chrétien de Troyes*, (University of California Publications in Modern Philology 38, 3 (1955), pp. 265-98); Newstead, H., *Bran the Blessed in Arthurian Romance*, pp. 56-59; Nitze, W. A., «The Fisher King in the Grail Romances», *Publications of the Modern Language Association* 24 (1909), 365-418; Nitze, W. A., «The Sister's Son and the Conte del Graal», en *Modern Philology* 9 (1912), 291-322; Newstead, H., «Perceval's Father and Welsh Tradition», *Romanic Review* 36 (1945), 3-31; Bruce, J. D., «Pelles, Pellinor and Pellean in the Old French Arthurian Romances», en *Modern Philology*, 16 (1918-19), pp. 113-228 y 337-350; Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VII.

Rico Soldadero. Caballero que está al mando de las fuerzas que defienden el Castillo Orgulloso, donde Giflete permanece prisionero. El rey Arturo y sus hombres se dirigen al lugar para rescatar a su compañero, montan sus pabellones delante del castillo y cada día uno de los de la Mesa Redonda justa contra uno de los del castillo. Un día en que no hay combate por ser sábado, Arturo y los suyos organizan una cacería. En el transcurso de la misma, Galván se interna en el bosque y llega hasta una landa en la que se alza una fortaleza. Delante de la puerta, bajo un pino, ve a un caballero de aspecto taciturno, que permanece ensimismado y que no parece ver ni oír a Galván cuando éste se dirige a él. Galván intenta llevárselo de allí, pero cuando lo agarra por los hombros para levantarlo, el extraño personaje reacciona violentamente y amenaza al sobrino de Arturo con matarlo. Galván lo deja y él vuelve a hundirse en sus pensamientos. De regreso al campamento, Galván se cruza con una doncella que se dirige apresuradamente a encontrarse con el caballero pensativo. La doncella le explica a Galván que había prometido estar con él antes de mediodía y ha faltado a su promesa, por lo cual está convencida de que le ha causado la muerte. Sin que Galván tenga tiempo de preguntarle nada más, la doncella se marcha. Cuando llega al campamento, Galván relata su aventura y Bran de Lis le informa de que el caballero al que vio sentado bajo el pino es el Rico Soldadero. Al poco rato, oyen que en el Castillo Orgulloso hay un gran júbilo: todos celebran el hecho de que, por fin, el

Rico Soldadero se ha reunido con su amada. Después de esto continúan las justas. El Rico Soldadero en persona combate contra Galván. Después de una lucha muy igualada, Galván consigue vencer a su oponente, ya que al llegar el mediodía la fuerza del sobrino de Arturo se redobla y la del Rico Soldadero se agota. Cuando se ve derrotado, el Rico Soldadero se desespera pensando que esa deshonra acabará con la vida de la doncella que ama, y si su amiga muere él morirá también. De manera que le pide a Galván que finja haber sido vencido y se presente ante la doncella para entregársele como prisionero. A cambio, el Rico Soldadero se reconoce su vasallo para el resto de su vida. Galván acepta y, ante el estupor de Arturo y los suyos, que lo contemplan todo desde el campamento, entra en el Castillo Orgulloso. Una vez que Galván ha comparecido ante la amiga del Rico Soldadero, éste la hace partir a otro castillo de su propiedad para que no se entere de la verdad. La doncella se marcha y, entonces, el Rico Soldadero da órdenes de liberar a Giflete y a Lucano, que también había sido hecho prisionero, y se va con ellos y con Galván al campamento de Arturo, donde se aclara todo lo que ha sucedido en la justa. A partir de ese momento, Arturo pasa a ser el señor del Castillo Orgulloso y de las tierras que pertenecen al mismo y el Rico Soldadero se pone a su servicio.

Texto: CP 1.

Rigomer. Castillo encantado de Dionise. Los caballeros del rey Arturo acuden allí a acabar con los hechizos y las maravillas que afectan al lugar. Lanzarote, tras realizar numerosas hazañas y superar abundantes peligros, pierde la fuerza al coger una lanza mágica, a la vez que un anillo encantado le hace perder sus facultades intelectuales, con lo que se convierte en un criado. Galván y otros caballeros se encuentran con las mismas dificultades. Gracias a la ayuda de Lorie, la amiga de Galván, Lanzarote queda libre y Galván consigue llegar al castillo, liberando a los demás prisioneros.

Textos: Rig.

Rión. Rey sajón de Irlanda, Dinamarca y de la Tierra de Pastos y Gigantes, llamado también de las Islas. Descendiente de Hércules, hereda de su ilustre antepasado no sólo su espada Marmadoise, sino también su fuerza y osadía. En la *Suite Merlin* (Vulgata), tras haber derrotado a veinticinco reyes a los que

arranca las barbas para adornar su capa, Rión declara la guerra al rey Leodagán. Pero el rey pide ayuda a Arturo, que enamorado de su hija, Ginebra, le prestará su ayuda con la intención de conseguir a la joven. Arturo derrotará al poderoso señor de la guerra en la batalla y éste, huyendo, abandonará su valiosa espada en manos del vencedor. A pesar de su derrota, Rión, habiendo reagrupado sus huestes, se atreve a enviar a un mensajero a la corte de Arturo exigiéndole que le entregue la barba, que ocupará así un lugar prominente en la capa antes citada. Arturo, por supuesto, se niega a acatar orden tan infamante; en el combate subsiguiente, Rión cae muerto a sus pies. En la versión que se nos ofrece en la *Suite Merlin (Huth)*, Rión, rey de Norgales, confiado por las victorias obtenidas anteriormente sobre once reyes con cuyas barbas adorna su capa, invade el reino de Arturo. Pero Rión paga cara su confianza: mientras se dirige a visitar a su amiga, la esposa del duque de Vaus, es atacado y hecho preso por Balaaín, que se sirve de él para reconciliarse con Arturo, ante quien había caído en desgracia. Tras presenciar la derrota de su hermano Nerón, que había intentado liberarlo al frente de su ejército, Rión accederá a rendir homenaje al rey Arturo.

En la *Historia Regum Britanniae*, el personaje aparece bajo la figura de un gigante, caracterizado igualmente por la costumbre de arrancar las barbas de los reyes vencidos. Arturo librará contra él una de sus primeras batallas.

Textos: GC, LA, SM(H), VMCont, HRB, Mal, Lay, Baladro, AM, DSG, Mer.

Roboán. Hijo menor de Zifar y de Grima; hermano de Garfín; padre de Hijo de Bendición. Siendo niño se extravía en la ciudad de Mella. Es recogido y criado junto a Garfín por unos burgueses, que lo envían al rey de Mentón —que es Zifar— para que lo arme caballero; en la ciudad se aloja en el hospital fundado por Grima, que acaba reconociéndolo y los acuesta a su lado. Acusados Grima y Roboán por dormir juntos, son llevados en presencia del rey —Zifar—, que también reconoce a su hijo. Es investido caballero y queda al servicio del rey; participa con su hermano en la derrota del conde Nasón y vence también a su sobrino. Ayuda a la huérfana infanta Seringa de Pandulfa, a la que promete volver para casarse con ella. La aventura lo lleva a Triguida, cuyo emperador —que nunca ríe— lo destierra a las Islas Dotadas; allí se casa con Nobleza

y se convierte en emperador. Permanece casi un año junto a ella, hasta que por tres veces cede a los deseos de un demonio con forma de mujer, que le incita a desear otros tantos animales maravillosos: un perro alano, un azor y un caballo; como castigo, el caballo lo lleva a Triguida, donde el emperador —que no reía por haber fracasado de forma similar a Roboán— lo adopta como hijo. Cuando éste muere, Roboán hereda el imperio y se casa con Seringa, con la que tiene a Hijo de Bendición.

Texto: LCZ.

Bibl.: Burke, J. F., *History and Vision: The Figural Structure of the LCZ*. London, 1972; Walker, R. M., *Tradition and Technique in LCZ*, London, 1974.

Roca de Chanpguín. Magnífico castillo situado en Galvoie, junto a un río, sobre un acantilado. Ygerne, la madre de Arturo, lo mandó construir y vive en él con Morcadés y Clarissant, madre y hermana de Galván. Éste lo visita sin reconocer a sus habitantes, pues hacía mucho tiempo que habían abandonado el mundo de los vivos. El recinto contiene un palacio asentado sobre la roca viva y hecho de mármol oscuro, en el que hay quinientas ventanas abiertas llenas todas de damas y doncellas que contemplan los prados y jardines que se extienden ante sus ojos. Galván se informará acerca del castillo a través del barquero que le cruzará el río: la sala del castillo está bien guardada por encantamiento, ya que un clérigo sabio en astronomía, que la reina mandó llamar, realizó tales maravillas que ningún caballero que entre puede permanecer vivo si hay en él codicia, adulación o avaricia. El castillo alberga a muchos donceles de procedencias diversas que sirven con las armas. En el interior, la policromía de los materiales es abundante: dos puertas, una blanca, de marfil, y la otra negra, de ébano, enriquecidas las con oro y piedras preciosas. El pavimento es de todos los colores, verde, rojo, índigo y azulado, aunque no se especifica el material. Una cama de oro, adornada por un carbunclo que emite claridad en la noche, llenaba el interior del palacio, cuyas paredes eran de mármol, rematadas de vidrio en una parte, a través de la cual podía verse a todos los que entraban en el castillo. Antes de llegar, Galván había sido avisado repetidas veces de que se aproximaba a los límites de Galvoie y también de que ésta era una tierra de grandes maravillas. En el castillo, Galván se acuesta en el Lecho de las Maravillas, provocando una gran tempestad de truenos y fle-

chas; luego, le ataca un león, al que le corta las garras, que quedan clavadas en su escudo. Superada esta situación, Galván averiguará que la reina del castillo es Ygerne, la madre del rey Arturo, que vive allí con la esposa del rey Lot —madre por tanto de Galván— y su hija Clarissant, datos que ponen de manifiesto la distorsión temporal del espacio, ya que Ygerne sería más que centenaria si viviese. Giromelant le revela el nombre del castillo, después de haber pensado que era un mendaz juglar, pues nadie había podido regresar de él. Es en este castillo donde tendrá lugar el combate entre Galván y Giromelant, cuando llegan allí el rey Arturo y su séquito.

Textos: Perc, CP 1.

Roca de los Sajones. Castillo sajón a unas doce leguas escocesas de Arestuel y no muy distante de Estrangorre, posesión de la maga Camila, hermana de Hargadabrán. También recibe el nombre de Castillo de la Roca. Era un castillo muy bien situado, con abundante agua y que sólo podía ser conquistado por hambre; difícilmente se podría tomar al asalto. Fue amurallado en secreto, en tiempos del rey Vortiger, cuando se casó con la hija de Hangist el Sajón. El rey Arturo le puso sitio al castillo, y durante el asedio, Camila, la señora del castillo, que siente una secreta pasión por el rey, lo seduce desde lo alto de la muralla y lo convence para que acuda a pasar la noche con ella en la Roca; tras haber gozado sexualmente de él, lo manda apresar con la intención de conducirlo a Irlanda y de apoderarse de toda Bretaña. La heroica intervención de Lanzarote, que libera a Arturo, lleva a los bretones a tomar por fin la Roca. El mismo Lanzarote mata a Hargadabrán, hermano de Camila, y a Gadrasolaín, amigo de la hermosa maga.

Textos: Gal, GC, LA, PM, TrPr, VMCont, AM.

Roca del Puerto Peligroso. Isla Rocosa, refugio del pirata Forcaire, conquistada por Pompeyo. Mordraín es llevado a ella por mandato divino y, tras pasar numerosos sacrificios, penalidades y tentaciones, la abandona a bordo de un barco sin gobierno, que no tarda en encontrar al barco en el que Nascién navegaba con la Espada del Extraño Tahalí.

Textos: EstSG, Grim, QSG, Mal, HG.

Roelent. Residencia de Arturo y de Keu, cercana al Valle sin Retorno.

Textos: Char, CharA, Gal, DG, VR.

Roestoc. Castillo y ciudad situados cerca de Cambenync, de Taninges y del río Severn.

Textos: Ag, Gal, LA, TrPr, VMCont, Mer.

Rubia Esmerada. Reina de Gales, hija del rey Gringrás. Es víctima de las artes mágicas de Mabón (véase) por no haber querido casarse con él: el malvado mago la convierte en serpiente, mediante un hechizo que sólo perderá su poder cuando un caballero supere la aventura del Beso Terrible (véase): Guinglaín, el Bello Desconocido, llegará a la Ciudad Devastada, tendrá que luchar con dos caballeros y, finalmente, se encontrará con la horrible serpiente que escupe fuego. Cada vez que el Bello Desconocido hace ademán de desenvainar la espada para golpear a la serpiente, ésta se humilla ante el caballero, pero no deja de acercársele, hasta que finalmente se lanza sobre él y lo besa en la boca; luego, la serpiente vuelve al lugar del que salió, a la vez que el caballero oye una voz que le revela su nombre, Guinglaín. Por la mañana, cuando se despierta está acostada a su lado una hermosa joven, que no es otra que Rubia Esmerada, señora de la Ciudad Devastada o Desierta, a la que el beso de Guinglaín le había devuelto la forma humana. En agradecimiento, Rubia Esmerada le ofrece su persona y su reino, y Guinglaín se casa con ella. En la tradición inglesa es conocida como la Dama de Sinadón (Lady of Sinadoune).

Textos: BI, LD.

Bibl.: Brugger, E., «'Der Schöne Feigling' in der arturischen Literatur», en *Zeitschrift für romanische Philologie* 61 (1941), 1-44, 63 (1943), 123-73, 275-328, y 65 (1949), 121-92, 289-433.

Sabia Dama Venturosa. Dama a la que se alude normalmente como señora del Bosque de las Aventuras o del Bosque sin Retorno, lugar en el que habita. Juega un papel decisivo en la aventura de la Imagen Horrible: Judas había colocado el monstruoso ser en un río de Libia, perteneciente al reino de la Sabia Dama; para poder alejar del lugar el vestiglo, la Dama decide recurrir a la ayuda del rey Arturo. Será su sobrina la doncella que se dirija a la corte en busca de un caballero capaz de vencer al monstruo. Tras numerosos fracasos, Greu —del que está enamorada la bella sobrina de la Dama, sin ser correspondida— participa en la aventura, y falla en el primer intento; la Dama logra que Greu preste atención a su sobrina, que con sus mágicos ungüentos y sus sabios consejos ayudará al caballero en un segundo intento: gracias al apoyo de la doncella, saldrá victorioso de su empresa y se casará con la bella joven.
Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Sadoine. Caballero de Carmelida, sobrino de Leodagán; primo de Sinadós y de la reina Ginebra. Señor de Carohase y Daneblaise. A pesar de sus relaciones con el rey de Carmelida, Sadoine no pasa de ser una figura de menor importancia, pues aparece siempre formando parte de grupos de combatientes, como otros muchos caballeros artúricos. Ayuda al joven rey

de Bretaña en sus batallas contra los invasores Sajones y contra los nobles rebeldes. Y como otros tantos, también ayuda a Aglován frente a las tropas del romano Agripa.

Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Sador. Penúltimo de los hijos de Bron, y hermano por tanto de Naburzadan y de Helaín el Gordo, protagoniza el episodio inicial del *Tristan* (en prosa). Sador se casa con la bella Celinde, a quien ha rescatado de entre los restos de un naufragio, y engendra en ella un hijo, Apolo. Pero la belleza de su esposa desencadenará la tragedia: Naburzadan obcecado, intenta violarla, y Sador se verá obligado a matar a su propio hermano para salvaguardar el honor de su esposa, tras lo cual ambos emprenderán la huida. Separados durante la fuga, y creyendo Celinde que su esposo ha muerto, se casa con Canor. Cuando, tras múltiples peripecias, la noticia llega a oídos de Sador, éste, desesperado, intenta —con éxito— separarla de su nuevo marido. Sin embargo, y tras un largo paréntesis temporal, Canor encuentra a la pareja y causa a Sador una herida mortal. Pero será Apolo, hijo de Sador, quien acabará con su propio padre, creyendo que se trata de Canor, y se casará con su madre, siguiendo así cual un nuevo Edipo la profecía anunciada en el momento de su llegada al mundo. (Véase **Apolo.** 2.) El nombre «Sadoc» aparece citado en los Evangelios dentro de la genealogía de Jesús, por lo que se ha sugerido la posibilidad de que tuviera un origen bíblico.

Textos: TrPr, Josep Abarametia.

Safar. Caballero sarraceno, apodado con frecuencia «el Desconocido». Es uno de los doce hijos varones de Esclabor, y por tanto, hermano de Palamedes, con quien correrá diversas aventuras, entre ellas la de defender a cuatro de sus hermanos de la tiranía de Caradós. Junto con él aparece participando, con distinta fortuna, en varios torneos y justas: lo vemos en los torneos de Galehout y Sorelois en el *Tristan* (en prosa), y en la *Compilación* de Rusticiano de Pisa es uno de los muchos caballeros derrotados en una justa por Branor el Bruno. También se enfrentará en repetidas ocasiones a Alejandro, el hermano del rey Marco, quien a pesar de su pericia caballeresca lo derrotará siempre. Amigo de Héctor de Mares, en el *Tristan* (en prosa) éste le prestará sus armas. Finalmente, habiendo recibido las aguas bautismales, emprenderá, junto con

otros caballeros cristianos, la búsqueda del Grial. Lanzarote lo nombrará duque de Languedoc.

Textos: AO, CRP, GC, PM, TrPr, LTr, Mal.

Saigremor. Caballero de la Mesa Redonda. Hijo del rey de Hungría (o del duque Nabur) y de Blasque; hermano de Clarie y de los obispos de Limor y de Lumeri; quedó huérfano de padre siendo niño de cuatro años, y su madre se casó con el rey Brandegorre; nieto, por parte materna, del emperador de Constantinopla. Acude a la corte del rey Arturo para ser armado caballero; antes de ver al rey lucha contra los Sajones. Lleva a cabo numerosas hazañas en su juventud, dando muerte a varios reyes Sajones: sus hechos de armas le merecen el sobrenombre de «el Desmesurado» o «el Derranjador», en castellano medieval; pero Saigremor tiene, además, una peculiaridad: tras alcanzar el mayor enardecimiento en el ejercicio de las armas, siente enormes deseos de comer y, si no sacia su apetito de inmediato, desfallece y siente tales dolores de cabeza que cree que va a enloquecer y morir. Según Merlín, esta peculiaridad —por la que Keu le puso el sobrenombre de «Muerto de Hambre»— es consecuencia de un desvanecimiento que tuvo su madre mientras le daba el pecho en una travesía marítima hacia Roma. Enloquece temporalmente al llegar al Monte Doloroso. Como otros caballeros, es apresado por Tericán (o Teriquam) del Bosque Perdedor: la victoria de Lanzarote sobre este gigante le devolverá la libertad. En otra ocasión, Saigremor, que acompaña a la reina Ginebra durante una cacería en el bosque de Camelot, se presenta en la torre de Mathamás y le exige que envíe comida a la dama, que descansa en la Fuente de las Hadas. Una veintena de hombres de Mathamás reducen al temerario caballero, que es encerrado en una celda en la que recibe pan y agua una vez al día. La única hija de Mathamás, al pasear por el jardín, ve al prisionero y queda prendada de la belleza de Saigremor. Aprovecha la circunstancia de que la ventana de su habitación da a la celda del prisionero para pasarle comida abundante en secreto, a la vez que le alivia el cautiverio conversando con él. La derrota de Mathamás a manos de Galván le devolverá la libertad a Saigremor. Queda encantado en Rigomer, donde lo rescatará Galván. Toma parte en la aventura de la Fea Imagen y, como otros muchos, fracasa. En la aventura del Aullido del Aire, que enloquecía a los caballeros, sale vencedor; en esa misma ocasión engendra

una hija en Senehauz. También tuvo un hijo con la princesa Orainglaie, a la que había encontrado sola en su pabellón. Pero es Sibila (2), reina pagana de Sarmenia, su auténtico amor: por ella se enfrentará a Baruc el Negro en combate singular, derrotándolo y obligándole a prestar juramento de fidelidad a la reina de Sarmenia; por Saigremor, Sibila se convierte al Cristianismo con sus súbditos y como, a pesar de su cristianización, conserva aún ciertos poderes paganamente sobrenaturales, ayuda con ellos a Saigremor y a sus compañeros Arturo y Galván a superar la aventura del vergel mágico de la reina de Dinamarca. Figura como uno de los amigos íntimos de Tristán, al que salva, junto a Iseo, en varias ocasiones y los protege; Tristán acudirá a su castillo herido de muerte. Es también uno de los caballeros de confianza del rey Arturo, y a su lado combate contra los romanos y contra los aliados de Mordret. Muere en la batalla de Salesbieres a manos del propio Mordret. Su caballo se llamaba Morel.

Froissart recogerá el episodio de los amores de Saigremor y Sibila al final de la novela de *Meliador*, en donde la allí aún princesa contraerá matrimonio con el caballero artúrico tras su victoria en el torneo de Camelot.

Textos: Baladro, DSG, TrL, Erec, Clig, Yv, Perc, BI, Baladro, CP 1, DSG, CP 2, LTr, CP GM, CP M, FG, C2E, DG, Hunb, Rig, FF, BD, Claris, Esc, Ag, Char, CharA, CRP, DP, EPr, FL, Gal, GC, GYM, LA, Meliador, Mort, Perl, PM, PrCl, PrEE, SM(H), TrPr, TrL, VMCont, Mal, MA, TyJ, AM, LL, Mer, YG.

Salesbieres. Salisbury, en el condado de Wiltshire. Según la tradición historiográfica latina fue en sus llanuras en donde se detuvo, alrededor del año quinientos, la invasión anglosajona del sudoeste de la isla; tradición recogida también por Geoffrey de Monmouth en su *Historia Regum Britanniae*, que sitúa en la misma zona la batalla entre las fuerzas de Aurelio Ambrosio y los Sajones. En homenaje a los muertos en ella Aurelio, aconsejado por Merlín, levantará un monumento funerario con piedras traídas a tal efecto desde Irlanda (es posible que se trate del círculo mágico de Stonehenge). La batalla queda también recogida en las *Prophéties Merlin*, en donde las fuerzas de Uter y Pandragón infligen en el mismo lugar una derrota definitiva a los Sajones. En la *Suite Merlin* (Vulgata), Arturo y sus aliados se reunirán allí con los reyes rebeldes y sus huestes para ofrecer un frente común a los Sajones. Y

finalmente, según el último capítulo de la *Queste*, es en un armario del monasterio de Salesbieres en donde se guardó la historia del único superviviente del trío de caballeros escogidos para el Grial, Boores, a su vuelta a la ciudad celestial de Sarraz, copiada por unos clérigos bajo las órdenes de Arturo. Sin embargo, la llanura de Salisbury será recordada para siempre por los lectores de la saga artúrica como el marco de la batalla final entre las huestes de Arturo y su hijo incestuoso, Mordret, en que la flor de la caballería perecerá víctima de una lucha insensata y fraticida.

Textos: Brut, Ag, Char, EstSG, GC, Mort, PM, PrM, DSG, PVMA, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Lay, Mal, AM, Mer, LMA, HG.

Bibl.: Frappier, J., «La bataille de Salesbieres», en *Mélanges Rita Lejeune*, pp. 1007-1023.

Salomón. El rey Salomón, hijo del rey David, famoso por su sabiduría, conocía las virtudes de las piedras preciosas y de las hierbas, y sabía el curso del firmamento y de las estrellas; pero a pesar de su sabiduría no podía evitar encolerizarse con su mujer, que lo enfadaba tan a menudo como quería. Salomón dedicó sus conocimientos a averiguar por qué las mujeres enfadan con tanto gusto a los hombres; estaba preocupado con este asunto, cuando una voz le dijo que una mujer de su linaje sería la causante de la mayor alegría del mundo. De esta forma supo que la Virgen María pertenecería a su linaje, y que no terminaría ahí su descendencia, sino que llegaría hasta un hombre virgen, el mejor caballero de todos los tiempos. A partir del momento de esta revelación, Salomón se preocupa de cómo hará saber al Buen Caballero que había conocido su destino más de dos mil años antes de que naciera. Gracias a los consejos de su mujer, construye una nave capaz de resistir el paso del tiempo; en ella coloca la Espada del Extraño Tahalí, que había pertenecido al rey David, su padre, y finalmente manda hacer una cama, cubierta con tres tablas del Arbol de la Vida, una blanca, otra verde y otra roja. Mordraín, Nascién y Celedonio entrarán en este barco; Galaz, Perceval y Boores se reunirán en la nave de Salomón con la hermana de Perceval; será este navío, cual bajel fantasma, el que vaya al encuentro de los tres caballeros del Grial para conducirlos, en un viaje cuasi místico, hasta el que fuera su origen y será su destino, el reino fabuloso de Sarraz, y mucho tiempo más tarde, el cuerpo de la virtuosa hermana de Perceval llegará en la misma nave a

Sarraz, donde será enterrado. Así, en la tradición de la narrativa artúrica en prosa, Salomón se convierte en antepasado de Lanzarote y Galaz, emparentando con el que había de ser el Caballero Escogido del Grial, y haciendo remontar su linaje hasta la Virgen María. En la *Estoire Saint Graal* viajan en esa nave, de una isla a otra del Mediterráneo, pasajeros escogidos.

Textos: AP, TrB, Clig, Erec, EPr, EstSG, FF, Grim, LA, Rig, Mort, Perl, CP 1, PM, QSG, TrPr, VR, Mal, LL, GGK, GG, JA, HG.

Bibl.: Bullock Davies, Constance, «L'Uevre Salemun» en *Medium Aevum*, 29 (1960), pp. 173-183; Lawton, H. W., «L'Uevre Salemon» in *Modern Languages Review*, 50 (1955); Quinn, Esther Cassier, «The Quest of Seth, Solomon's Ship & the Grail», en *Traditio*, 21 (1965), pp. 185-222; West, G. D., «L'Uevre Salemon» en *Modern Languages Review*, 49 (1954), pp. 176-182.

Salustio. Santo ermitaño nacido en Belén que sirvió a Dios durante largos años. Este personaje aparece vinculado a la ciudad de Sarraz, en los tiempos de la conversión de Evalach al Cristianismo; es, pues, contemporáneo de Josefés. Enviado por Dios, reconforta a Mordraín (Evalach) en la Roca del Puerto Peligroso, donde el rey de Sarraz pasa por toda clase de peligros y pruebas como testimonio de su fe. El mismo ermitaño convierte al Cristianismo a Flegentina, madre de Sarracinta, curándola en su enfermedad. El cuerpo de San Salustio está enterrado en Sarraz, y en su honor se erigió sobre él una iglesia. Algunos estudios apuntan la posibilidad de que existan ciertas conexiones entre el mártir San Sador, obispo de Ctesifonte, y el mismo Salustio, aunque no hay que rechazar la posibilidad de un juego de palabras entre el nombre del personaje y el latín Salus 'salvación, salud'.

Textos: EstSG, Grim, HG.

San Agustín. Evangelizador histórico de Inglaterra y arzobispo de Canterbury, muerto el año 604 o 605 d. J.C., cuya actividad es recogida en la *Historia Ecclesiastica Regis Anglorum* de Beda, que escribe un siglo y medio después de los hechos narrados. El nombre del santo aparece con cierta frecuencia en la materia de Bretaña. En la Capilla de San Agustín del Bosque Blanco, en Gales, Arturo se entera del fracaso de Perceval en el Castillo del Grial; en el Castillo de San Agustín, Boores es salvado de la muerte por Erec... Como evangelizador de Inglaterra aparece convirtiendo al Cristianismo a Apolo, hijo de Sador, y a Cicoriades. Como hombre de santa vida, le

revela a Apolo que ha dado muerte a su propio padre y que se ha casado con su madre. (Véase Apolo. 2.)

Textos: CI^{o} GM, EPr, FL, Gal, Perl, DSG, TrPr.

Sarracinta. Hermana de Serafe y esposa de Evalach. Su bautizo, anterior a la conversión de su hermano y de su esposo, fue debido al efecto milagroso que las plegarias de Salustio obraron sobre su madre, Flegentina, gravemente enferma, devolviéndole la salud. Así, Sarracinta es una de las primeras mujeres que se convirtieron al Cristianismo en la narrativa artúrica, pero, al contrario de lo que ocurrió con otros personajes, mantuvo el nombre que tenía cuando era pagana (o sarracena), pues era un nombre cargado de significado, ya que equivalía —asegura un texto— a «llena de fe» (cfr. West, *Prose*, s.v.). Sarracinta morirá el mismo día que su esposo, aunque esta afirmación no coincide con los testimonios que hacen llegar la vida de Mordraín (Evalach) hasta los tiempos de Galaz, es decir, unos cuatrocientos años más tarde: si Mordraín pudo sobrevivir fue gracias a que su plegaria ante el Grial fue escuchada; de Sarracinta, nada se sabe.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Sarraz. Ciudad y reinos situados en el Oriente Medio, de donde, según el autor de la *Estoire Saint Graal*, provenían los sarracenos. Gobernada por el rey Evalach y su cuñado Serafe, tras la victoria que sus habitantes obtienen sobre el ejército de Tolomer gracias a la ayuda de José de Arimatea, la ciudad en pleno se convertirá al Cristianismo, empezando por sus dos *principales mandatarios, que recibirán por el bautismo los nombres* de Mordraín y Nascién. Es en Sarraz donde Josefés, hijo de José de Arimatea, será consagrado obispo por el mismo Jesucristo, y donde llegará a contemplar los misterios del Grial antes de emprender con su padre el viaje que llevará el santo misterio a Occidente. Tras la partida del rey Mordraín hacia Bretaña, los egipcios, intentando vengar la derrota y muerte de Tolomer, *invaden el reino y ocupan la ciudad*, que se resiste heroicamente. Al ser derrotados la incendiarán en un acto de despecho; pero la ciudad, bajo las órdenes de Eliezer y Grimal, volverá a ser reconstruida.

Sarraz marca la aparición y desaparición del Santo Grial sobre la faz de la tierra. En efecto, a Sarraz deben llevar el Grial los tres caballeros escogidos, Boores, Perceval y Galaz, según

las indicaciones de una voz milagrosa. Transportados desde la isla de Bretaña por la nave de Salomón, en un viaje en el cual las nociones del tiempo y espacio se difuminan por arte de magia, a su llegada a Sarraz los tres paladines del Grial encuentran el cuerpo de la hermana de Perceval, que había llegado allí en un bajel igualmente milagroso, y lo entierran en el Palacio Espiritual. Los caballeros serán hechos prisioneros y encarcelados por la envidia del rey de la ciudad, Escorantz; pero la visita diaria del Grial los mantendrá vivos. Un año después de su llegada, el rey, en el lecho de muerte, se dará cuenta de su error y los dejará libres. Ante la necesidad de escoger un nuevo rey, los ciudadanos, aconsejados por una voz misteriosa, eligen al joven Galaz. Apenas había transcurrido un año desde la coronación, se les aparece Josefés, que, tras explicar el alto significado del Grial, se lo enseña abiertamente a Galaz. Tras la contemplación del misterio, y ante la consternación de sus súbditos, Galaz muere. El Grial, juntamente con la lanza sangrante, será recogido por una mano maravillosa, bajada del cielo a tal efecto. Un año y tres días después de la muerte de Galaz morirá Perceval, convertido en ermitaño. El último de los tres caballeros, Boores, habiendo enterrado a Perceval junto a su hermana en el Palacio Espiritual, retornará a la corte de Arturo para contar y hacer contar las últimas y maravillosas aventuras del Grial.

La localización geográfica de Sarraz se sitúa en Oriente, quizás en Jerusalén, aunque algunos autores (como Malory) parecen inclinarse hacia algún lugar del reino de Bretaña.

Textos: EstSG, Grim, LA, CP M, CP GM, DSG, QSG, VMCont, TrPr, Mal, Mer, JA, Josep Abarimatia, HG.

Segurades. Caballero de baja condición, hijo de Tarsín. Está enamorado de la Dama de Roestoc, vecina suya, que lo rechaza porque no es de su condición; enfurecido, le declara la guerra; pero será vencido por Galván, que actuando como paladín de la dama hace que se rinda. Es derrotado, también, por Branor el Bruno en una justa. Más tarde, aparece casado con una bella dama de Cornualles, que es cortejada por Tristán y por Marco: el afecto de la dama hacia Tristán tendrá una doble consecuencia: por una parte, la enemistad de Segurades, que se aleja del reino para olvidar sus infortunios amorosos; por otra, el enfrentamiento de Tristán y Marco. Al dejar Cornualles, Segurades es hecho prisionero por el gigante Nahón el Negro, que

lo recluye en el Valle de la Servidumbre. Tristán acaba con el gigante gracias a la ayuda de Segurades, y en agradecimiento, el vencedor lo nombra nuevo señor del lugar, que recibirá a partir de entonces el nombre de la Tierra Libre de Tristán. El afecto que a raíz de este episodio cobra Segurades por Tristán será profundo y lejos de los rencores iniciales: reconoce ante todo al mejor caballero, que ha hecho de él un hombre valiente y decidido, merecedor de los mayores honores. Por eso, cuando se entera de que su amigo Tristán ha muerto —aunque la noticia es falsa— cae enfermo de tristeza. Conocedor de distintas leyendas, será Segurades quien explique a Lanzarote el origen de la fuente que todo lo cura y el origen de la Bestia Ladradora. Según algunos textos ingleses, murió en el enfrentamiento de los partidarios de Lanzarote contra los hombres de Arturo, cuando rescataron a Ginebra de la hoguera a la que había sido castigada al descubrir Gueheriet su relación con Lanzarote.

Textos: Ag, Bl, CRP, Gal, GC, LA, LTr, TrPr, Mal.

Segurant. También llamado Caballero del Dragón. Sus lazos familiares están poco claros, debido a las frecuentes confusiones de los textos, que a veces llegan a identificarlo con Segurades; los errores se incrementan por la existencia de varios homónimos en la familia de Segurant (Héctor, Galehot...). Es hijo de Héctor el Bruno, sobrino de Branor y nieto de Galahot el Bruno. Destaca por un apetito voraz, debido, según parece, a que su madre tuvo relaciones con un lobo. Como caballero, Segurant se someterá a un sinfín de aventuras: socorre a la Dama de la Fortaleza, lleva a feliz término la aventura de la Torre de la Maravilla de Cobre al destruir el mecanismo del autómata que la protege, y derrota a Galahot el Bruno en una justa. Segurant se enfrentará victoriosamente a Palamedes, Lanzarote y Tristán, pero huirá ante la perspectiva de una lucha con Galaz; en la *Compilación*, de Rusticiano de Pisa, Segurant no llegará a enfrentarse a Lanzarote por orden de la Dama del Lago. También deberá rescatar a Dinadán de las manos de unos campesinos, indignados porque el caballero ha violado a una doncella. Segurant se distinguirá sobre cualquier otro caballero en el torneo de Wincestre (Winchester), al que acude acompañado por su amigo Golistant el Fuerte. Tras su victoria, Segurant se retirará a una isla y se convertirá en ermitaño.

Textos: CRP, GC, PM, TrPr, Tav, Rit.

Senaudón. Reino en el que se encuentra el castillo de Rubia Esmerada, que es víctima de las artes mágicas de Mabón: en vista de que la reina de Gales se niega a sus pretensiones matrimoniales, Mabón convierte Senaudón en la Ciudad Devastada y transforma a la bella dama en serpiente. Sólo el beso decidido de Guinglaín (el Bello Desconocido) devolverá a la ciudad su aspecto, y a Rubia Esmerada su forma humana.

Se ha identificado Senaudón con un castro romano en las cercanías de Snowdon, en Gales.

Textos: BI, Cor, TrB, LD.

Serafe. Es uno de los nobles paganos que se convierten al Cristianismo en tiempos de José de Arimatea. Forma parte de la familia de los Reyes Pescadores, pues es cuñado de Evalach-Mordraín; es hermano de Sarracinta y está casado con Flegentina. Como caballero valiente y esforzado, lleva a cabo grandes hazañas. De forma similar a lo que ocurre a otros paganos convertidos al Cristianismo, el bautismo obra en él el milagro de sanarle de las numerosas heridas que recibió en la batalla contra Tolomer. Al bautizarse toma el nombre de Nascién. Algunos estudiosos sugieren que el nombre de Serafe deriva del de un príncipe mahometano llamado Malek el-Aschraf, que vivió durante la segunda mitad del siglo VIII. (Para los episodios relativos a la vida de Serafe, después de la conversión, véase **Nascién.**)

Textos: EstSG, CP M, CP GM, QSG, JA, HG.

Severn. Río inglés, frecuentemente citado, aunque de dudosa localización geográfica, según los textos. Parece que sirve de frontera al reino de Sorelois, a Northumberland y Norgales, y pasa por el Castillo de las Doncellas. Tiene un afluente, el Drance.

Textos: Gal, Brut, Yder, GC, QSG, VMCont, Grim, LA, Parzival, Mal, Lay, AM, Mer.

Sibila. 1. Hechicera amiga y compañera de Morgana, a quien ayuda en distintas ocasiones. Su amistad, sin embargo, queda rota un par de veces al enamorarse ambas del mismo caballero: mientras en el *Lancelot* es el enamorado de Ginebra el objeto de sus disputas, en las *Prophéties Merlin* será el hermoso viudo Berengier de Gomoret el causante de su feroz enemistad, pero ambas se verán burladas por una doncella de Morgana, Flor de Lis, que conseguirá desposarse con el bello en litigio ape-

lando a sus sentimientos paternales. Tras este episodio, Morgana perdonará a Sibila, compañera en la desgracia. En el *roman* de *Perceforest*, Sibila es asimilada a otra poderosa hechicera, la Dama del Lago: enamorada del rey, echará mano de sus poderes mágicos para retenerlo durante quince años en su castillo, dentro de la más pura tradición de las hadas enamoradas.

Textos: Ag, AO, PM, TrPr, Perceforest.

Sibila. 2. Reina pagana de Sarmenia. Baruc el Negro asesinó a su primer marido para poder casarse con ella, ya que la amaba ciegamente. Sibila no le corresponde, pues está enamorada de Saigremor, al que convierte en su amante. A pesar de todo, Baruc no ceja en su propósito, y está dispuesto a convertir a la reina de Sarmenia en su esposa por la fuerza. Ante esta situación, Saigremor y Baruc se enfrentan en combate singular, en el que el pretendiente de Sibila es derrotado y tiene que prestar juramento de fidelidad a la reina de Sarmenia. A continuación, Sibila se convierte al Cristianismo con sus súbditos. La reina, que a pesar de su cristianización conserva aún ciertos poderes paganamente sobrenaturales, ayuda con ellos a Saigremor y a sus compañeros Arturo y Galván a superar la aventura del vergel mágico de la reina de Dinamarca.

Froissart recogerá el espisodio de los amores de Saigremor y Sibila al final de la novela de *Meliador*, en donde la allí aún princesa contraerá matrimonio con el caballero artúrico tras su victoria en el torneo de Camelot.

Textos: LA, *Meliador*.

Sicilia. Reino de Diana en tiempos de Virgilio. Según la tradición, Arturo, herido gravemente en la batalla final de Salisbury, es llevado por su hermana Morgana a una isla en la que será curado de todas sus heridas y de donde volverá finalmente a ocupar para siempre el trono de Inglaterra. En sus *Otia imperialia*, Gervasio de Tilbury, que visitó Sicilia a finales del siglo XII, cuenta que según la tradición oral Arturo seguía vivo, y que habitaba en una lujosa cueva en las profundidades del monte Etna. Ello vendría a corroborar la creencia de que el rey vivía aún en una isla eternamente florida. Así lo creía el autor de *Floriant et Florette*, cuyo héroe es el hijo de un rey de Sicilia vilmente asesinado por un senescal. Morgana recogerá al huérfano en el castillo de Mongibel y lo educará como corresponde a un caballero. Requerido por el joven, Arturo llegará con su ejército a la isla para ayudar a que el protegido

de su hermana recupere el trono que le ha sido arrebatado injustamente. Sicilia podría ser también, por la dirección y la duración del viaje, la isla a la que llega el joven Guillem de Torroella a lomos de una ballena atendiendo, aun sin saberlo, a la llamada de Morgana, apesadumbrada por el súbito empeoramiento de su hermano (*Faula*).

Textos: FF, *Otia imperialia* (G. de Tilbury), CP 1, C2E, Claris, HG, Gal.

Silence. Hija unigénita de Cador de Cornualles y de Eufemia. Es criada como si fuera un niño, pues las mujeres no podían heredar según una ley promulgada por el rey Ebaín de Inglaterra. A partir de los doce años empiezan a surgir conflictos entre Naturaleza y Educación. Abandona el domicilio paterno y se va con unos juglares; ella misma se convierte en juglaresa con el nombre de Malduit. Obtiene grandes éxitos y fama destacada en esta profesión. En uno de sus viajes llega, vestida de juglar, a Cornualles, donde está a punto de morir, pues su padre había prohibido, bajo pena de muerte, la entrada de juglares, por el dolor que tuvo con la desaparición de su hija. Es reconocida a tiempo, y se salva. Cador la envía a la corte de Ebaín para que complete su formación caballeresca; la reina se enamora de ella —creyendo que se trata de un muchacho— e intenta seducirla inútilmente; ante las negativas de Silence, la reina la acusa ante Ebaín, que decide alejar al muchacho, enviándolo a la corte de Francia, con unas cartas de recomendación que son sustituidas por otras en las que la reina pide que lo maten; el rey francés no atiende a semejante solicitud, y arma caballero a Silence. Esta regresa a Inglaterra a ayudar a Ebaín; la reina intenta, de nuevo, conseguir los favores de Silence, y en vista del despecho decide vengarse: mediante la participación del rey, tiene que encontrar y capturar a Merlín, de quien nadie ha sabido nada en mucho tiempo. Silence sale airosa de la prueba, pues consigue apresar al silvestre mago dándole de comer carne salada, miel, leche y vino. En la corte, Merlín descubre los engaños de tres mujeres: una monja que hay allí, en realidad es un hombre, amante de la reina; la reina engaña al rey, y Silence es una mujer y no un muchacho como aparenta. Ebaín manda ejecutar a la reina por su infidelidad y se casa con Silence que de este modo llega a ser reina de Inglaterra.

Texto: Sil.

Silimac de la Roca. Señor del Castillo de la Roca. Parece ser el caballero escogido para unir los dos trozos de la Espada Rota, pero cuando se dirige al Castillo del Grial, dispuesto a llevar a cabo esta aventura, es asesinado. Su hermana, la Doncella Castaña, sospecha que ha sido víctima de una traición del senescal Keu. En la *Continuación de Perceval*, de Manessier, se abandona la idea de que Silimac fuera el caballero escogido y se justifica su viaje porque iba en ayuda de su hermana, la Doncella Castaña, cuyo castillo estaba asediado por Margón, rey de las Marcas. En cualquier caso, Galván toma el relevo de Silimac, ya sea intentando recomponer la Espada Rota (aventura en la que fracasa), ya sea combatiendo y derrotando a Keu: sólo la intervención de Arturo logrará salvar la vida del senescal. La Doncella Castaña es sobrina del Rey Pescador, por lo que Silimac, su hermano, estaría también emparentado con la familia de los guardianes del Grial: ello explicaría, por una parte, que el caballero tuviese en su poder un trozo de la Espada Rota y, por otra, la impaciencia con la que se le esperaba en el castillo, y la lógica decepción de sus habitantes al enterarse de su trágica muerte. En muchos aspectos parece ser un calco de la figura de Perceval, o el modelo sobre el que se construyó este personaje.

Textos: CP 1, CP M.

Bibl.: West, G. D., «Grail Problems I: Silimac the Stranger» en *Romance Philology* 24 (1970-71), pp. 599-611.

Soredamors. Hermana de Galván, hija de Lot y de una hermana del rey Arturo. Enamorada ante la valentía y apostura del heredero del trono de Grecia, Alejandro, quien a su vez quedará prendado de su hermosura. Sin embargo, su mutua discreción les impedirá manifestarse abiertamente los sentimientos. Sólo cuando Ginebra, a quien Soredamors sirve como doncella, aprecia la pasión de ambos jóvenes, empujará al tímido caballero a declararse. De su unión nacerá Cligés.

Textos: Clig, MP, PrCl.

Bibl.: Blaess, M., «Arthur's Sisters», en BBSIA, 8 (1956), pp. 69-77.

Sorelois. Reino que se comunica con Norgales mediante la calzada Galesa, y que está separado de Logres por el río Severn. La capital del reino es la ciudad de Sorehaut. Fue uno de los territorios conquistados por Galahot. Es un país de especial atractivo para los caballeros de otros reinos porque es

un lugar deleitable y provisto de todo lo necesario para un caballero, y sobre todo de aventuras. Entre éstas, destaca por el riesgo que encierra la del Desfiladero de Sorelois, en el que el gigante Cerón, pariente de Galahot aunque enemistado con él, mantiene preso a este rey, que será liberado por Néstor de Gaunes. Tras la muerte de Galahot, los seis hijos de Cerón ocupan de nuevo el Castillo, en el que retendrán prisionero a Caradoc Briebrás, pariente de Arturo: Lanzarote, ayudado por Brunor, conseguirá dejarlo libre.

Textos: Ag, Char, CharA, CRP, Gal, GC, LA, Baladro, Mort, PM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Mer, AM, Esc.

Bibl.: Brugger, E., «Beiträge zur Erklärung der arturischen Geographie. II Gorre» en *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 28 (1905), pp. 1-71.

Sorhaut. Ciudad situada en Gorre, reino de Urién. Podría tratarse de la ciudad de Soreham, en el actual condado de Sussex.

Textos: Clig, LA, PrM, VMCont, Mal, AM, Mer

Sorionde. Gigante invasor de Bretaña; está emparentado con los más importantes jefes del ejército invasor (Hargadabrán, Maaglán, Minadús, etc.). Muere en combate frente a Alier.

Textos: LA, VMCont, AM, Mer.

Soumilloit. Padre de Fergús y de otros dos hijos más; casado con una dama noble, a pesar de que él es de bajo origen, aunque rico. Cuando su hijo, maravillado como Perceval, ante la visión de un grupo de caballeros, se decide a marchar a la corte, Soumilloit sacará del desván sus viejos arreos de caballero y encomendará a su hijo que los lleve cuando se presente ante el rey Arturo.

Texto: FG.

Bibl.: Schlauch, M., «The historical background of Fergus et Galiene» en *Publications of the Modern Language Association* 44 (1929), pp. 370-376; Legge, M. D., «Sur la genèse du roman Fergus» en *Mélanges Delbouille*. Gembloux, 1964. v. II, pp. 399-408; Greenberg, J., «Guillaume le Clerc und Alan of Galloway» en *Publications of the Modern Language Association* 66 (1951), pp. 524-533.

Splandián → Esplandián.

Suspinables. Caballero bretón. Galván lo salva de cuatro caballeros que lo llevan preso; más tarde, el mismo sobrino del rey Arturo tendrá que enfrentarse con Suspinables, derrotán-

dolo. Lleva a Lanzarote la noticia del matrimonio de Tristán; es testigo del duro comentario que hace al respecto Lanzarote, y repetirá a Tristán esas duras palabras, dando lugar a un enfrentamiento entre ambos caballeros.

Textos: Char, TrPr, DSG, Mal.

Symeu. Padre de Moisés y pariente de José de Arimatea. Intenta embarcar con su hijo en la nave que conduce milagrosamente a José y a sus fieles a Bretaña, pero ambos caen al agua y deben regresar a nado a la costa, aunque consiguen llegar al fin a Bretaña con el cortejo de Nascién. Es rechazado de la mesa del Grial y, despechado por haberle sido negado el sustento del sagrado recipiente, y olvidando que el origen de todas sus desdichas es su propia conducta, hace culpable a su primo Perrón de todo lo que le ha ocurrido e intenta matarlo, causándole graves heridas. Unas figuras envueltas en fuego impiden que reciba la muerte a la que ha sido condenado, pero lo entregan a un suplicio lento y casi eterno: Symeu yacerá a partir de entonces entre torturas en una tumba ardiente, y sólo podrá ser redimido por Galaz, el Caballero Escogido, que nunca fue víctima de la llama de la lujuria. Symeu —al contrario que su hijo Moisés— no podrá recibir el alivio de la lluvia refrescante. Lanzarote, en una de sus aventuras, se encuentra con la tumba de Symeu, pero no será capaz de redimirlo de sus penas, por más que lo intente, debido a su relación con la reina Ginebra. Galaz llega a la abadía en la que se encuentra la tumba ardiente de Symeu, y con sus plegarias apagará las llamas que atormentaban al pecador. Symeu suplicará a Galaz que redima también a su hijo Moisés, que sufre un suplicio similar en una tumba vecina. (Véase **Canaam.**)

Textos: Char, CharA, EstSG, Grim, QSG, TrPr, Mal, DSG, HG.

Tablante. Hay por lo menos dos personajes llamados Tablante que probablemente son uno sólo. En ambos casos, Tablante es un caballero de la Mesa Redonda. Tablante el Grande o del Desierto, hermano de Taulurd, participa en la búsqueda del Grial y es derribado por Tristán en el curso de una justa. Acérrimo enemigo de Ban y de su parentela, ataca con Baridán, Damás, Senelás y Damadás, compañeros de la Mesa Redonda, a Blioberís y a Galaz, el Caballero Escogido, acción en la que los cinco primeros resultan mortalmente heridos. De otro Tablante, amigo y favorito de la dama de Landemores, que con abnegación ha buscado aventuras movido por su amor, recibe el premio del cisne y el beso de la joven con los que se honra al triunfador del torneo convocado por ella, pese a no haber sido el mejor en las lizas.

Textos: CP 2, DG, Erec, Esc, Lanc, MP, TrB, TrPr, Mal.

Tablante de Ricamonte. Hermano de la doncella Guilladón y sobrino de Helys el Rojo; las novelas francesas lo presentan a menudo entre los caballeros de Arturo, aunque no siempre es así: Yder, el hijo de Nut, tiene que ayudarle a defender su castillo del asedio de Arturo; y son precisamente caballeros del rey quienes lo matan. Pero la caracterización más célebre del personaje tiene su origen en una novela artúrica provenzal (*Jau-*

fre): se trata allí de un malvado caballero que irrumpe en la corte de Arturo durante la fiesta de Pentecostés asesinando a un caballero de la reina, y parte tras amenazar que cometerá la misma acción al cabo de un año. Además, mantiene prisionero bajo cruel tortura a Melián de Montmelior y, con él, a los numerosos caballeros que han fracasado al intentar rescatarle, que deben alojarse en tiendas y pabellones. Sólo Jaufré consigue vencerlo al fin y liberar a Melián tras siete años de penoso cautiverio. Tablante es enviado a la corte de Arturo como prisionero. Una hipotética prosificación francesa tardomedieval de esta historia parece la fuente probable del libro de caballerías español *La corónica de los nobles caualleros Tablante de Ricamonte y de Jofre hijo del conde Donasón*, cuya versión más antigua conservada se imprimió en Toledo en 1513. El *Tablante* español ofrece un tratamiento más serio y grave de los avatares caballerescos de Jaufré y su enemigo, alejado del toque irónico del original provenzal. Obra de gran éxito (Cervantes la menciona en el *Quijote*), tuvo muchísimas reimpresiones y se transmitió también, generalmente en forma abreviada o episódica, como cuento popular, del que se conocen una versión portuguesa del siglo XVIII y otra decimonónica en tagalo, *Tablante de Ricamonte sampo nang magasauang si Jofre at ni Brunesen*.

Textos: C2E, CP 2, CP1, CRP, TyJ, DG, Hunb, Jaufre, Yder.

Taneborg. En las inmediaciones de este castillo, residencia de Arturo, se celebran tres torneos: el que enfrenta a los caballeros de los Cuatro Reinos con los de la Mesa Redonda, el que culmina los festejos de la boda de Erec y Enide, celebrado «entre Evroic y Tenebroc», y otro más. Se menciona su situación a la entrada de Norgales. En general, la crítica concluye que se trata de Edimburgo (Loomis), aunque para el caso particular de *Mort*, Carman lo sitúa en Oswestry, al norte del País de Gales.

Textos: Ag, Erec, GC, Mort, PrCl, PrEE.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 108-117.

Taningues. Tierra del duque Brandelís o Brandebán situada cerca de Roestoc y del río Severn. Al encontrar cerca de su castillo a Saigremor, que combatió por él contra Malduit el Negro en la Isla Seca, Brandelís se comporta con obsequioso agradecimiento invitándole a su albergue y regalándole un pa-

lafrén. Proceden de este país el escudero Helaín, vasallo de la dama de Roestoc que ve cumplida su mayor ilusión al ser investido caballero por Galván, y el caballero Alier.

Textos: Char, Gal, LA, VMCont.

Tantrís. Anagrama empleado por Tristán de Leonís durante su primer viaje a Irlanda, tras el combate con el Morholt, mientras vagabundea como juglar con el fin de no ser reconocido. Más adelante recurre otra vez a él al fingirse loco y tener que disfrazarse para no ser reconocido por sus detractores en la corte de Marco.

Textos: Fb, Fo.

Bibl.: Fourquet, J., «Sur l'acrostiche du Tristan», en *Bulletin de la Faculté des Lettres de Strasbourg*, 31 (1953), pp. 197-200.

Tericán. Caballero gigantesco, llamado del Bosque Perdedor pues la torre donde vive se levanta en una colina situada en este lugar. Hermano de Caradoc el Grande y, por tanto, hijo de Mitridés, sobrino de Malingre y de Fergús el Grande y pariente de Escanor de la Gran Montaña. En el bosque, conocido también como de Terique, hay una fuente bajo tres pinos que mana por un caño de plata sobre una pila de mármol. Tericán ataca a cuantos quieren utilizarla y cuelga luego sus yelmos y escudos en los pinos: entre los sesenta que ha vencido y hecho prisioneros se cuentan veinticuatro caballeros artúricos, como Aglován, Saigremor, Keu, Gosenain y Brandelis. Su crueldad es tal que manda golpear con agudas espinas a Lionel, semidesnudo y en presencia de una doncella. Pese a su gran fortaleza emplea malas artes en el combate: sólo así logra capturar a Héctor de Mares después de que éste lo haya derribado, y su felonía llega hasta el extremo de apresar también a las doncellas. Lanzarote, que había matado ya a su hermano Caradoc, acaba finalmente con él tras un duro encuentro y libera a los prisioneros.

Textos: Ag, GC.

Tervagán. Divinidad adorada por Argón, señor del Castillo de la Roca, y sus vasallos, sarracenos contemporáneos de José de Arimatea. Forma parte de una tetralogía de dioses paganos que completan Mahoma, Júpiter y Apolo o Cahú. Es invocado por el gigante Tharús junto a Júpiter y Cahú para que le ayuden en su combate contra Grimal. Atestiguado también en la épica francesa altomedieval, el sentido de este curioso nombre

ha provocado varias conjeturas eruditas: derivaría de *terra vagans*, un espíritu terrenal que mora en las tinieblas; sería una forma alterada de dioses como el Thor escandinavo, Thingsus o el Tuisco germánico; se remontaría a un supuesto Trivigante (de Trivia, es decir, Diana, la diosa de las encrucijadas y hermana de Apolo, a la que, como queda dicho, se asocia Tervagán); o sería una formación a partir del latín *terrificans*.

Textos: Char, EstSG, Grim.

Bibl.: Flutre, L.-F., *Table des noms propres avec toutes leurs variantes figurant dans les romans du moyen âge...*, Poitiers, 1962, pp. 179, 323.

Tiebaut de Tintagel. Este noble caballero adopta al aún niño Melián de Lis a la muerte de su padre, buen amigo suyo. Ya crecido, Melián se enamora de la hija mayor de Tiebaut, por cuyo amor se arma caballero primero y concierta luego un torneo que enfrenta a su parentela con la de Tiebaut. Galván, que se halla de paso camino de Escavalón, es invitado por un escudero a unirse al bando de Tiebaut, pero sólo los ruegos de la hija menor del caballero, la Doncella de las Mangas Cortas, despechada con su hermana mayor, logran finalmente arrastrarle al combate a favor del partido de Tintagel, en cuya representación obtiene la victoria.

Texto: Perc.

Tierra Desierta. Nombre que recibe la región de Berry, reino de Claudás, tras ser devastado por sus enemigos Uterpandragón y Aramón. Su capital es Bourges. Son mencionados como caballeros de dicha tierra Tablante, Blioberís y cierto senescal de Claudás que es muerto por Lanzarote en el torneo de Pomeglai. Semejante denominación es consecuencia de una etimología popular, ya que *berrie* significa en francés antiguo «llanura desierta».

Textos: Ag, Char, CharA, Gal, GC, LA, PM, SM(H), TrPr, VMCont.

Bibl.: Bruce, J. D., *The Evolution of Arthurian Romance*, I, pp. 405-6, n.° 78; Lot, *Étude sur le Lancelot en prose*, p. 149, n.° 1. Loomis, «Some Names», p. 441; Nitze, W., «The Wasteland: A Celtic Arthurian Theme», en *Modern Philology*, 43 (1945-46), pp. 58-62.

Tierra Devastada. Uno de los motivos que más han pervivido de la tradición artúrica (baste recordar *The Waste Land* de T. S. Eliot) es la devastación mágica de una tierra a causa de un acto determinado, generalmente de sentido maligno o equi-

vocado. De este modo, como si de un castigo bíblico se tratara, los reinos de Lambor y Varlán, que se hallan en guerra entre sí, sufren una tremenda pestilencia, sus tierras se hacen improductivas y sus ríos dejan de llevar peces, hasta que Varlán mata a Lambar, padre del Rey Tullido, con la espada de David, y entonces reaparecen sólo peces pequeños. El episodio, conocido como el Golpe Doloroso, supone el primer golpe descargado por la sagrada espada en el reino de Logres, y la región es llamada desde entonces la Tierra Gasta o Devastada. Una situación similar acontece al reino de Listenois cuando Balaaín hiere en el muslo a su rey, Pellehan, con la Lanza Vengadora, acto conocido igualmente como el Golpe Doloroso. Listenois es llamado en adelante el Reino de la Tierra Devastada o de la Tierra Foránea, por lo que no debe extrañar que se mencione a Pelinor del Castillo de Corbenic como señor de Listenois y de la Tierra Devastada. El motivo, según ha estudiado Loomis, está claramente vinculado a las figuras de Perceval y el Rey Tullido: no sólo la madre fue señora del lugar; también una tía suya fue reina de la Tierra Devastada antes de vivir como ermitaña, sino que el silencio del caballero ante el cortejo del Grial provocará, según revela la Fea Doncella de la Mula en Carlión, la devastación de las tierras del Rey Tullido, que no se repondrá de su agonía, y la muerte de muchos de sus caballeros, con la consiguiente indefensión de viudas, doncellas y huérfanos. Se menciona su proximidad al Bosque Peligroso, donde Lanzarote encuentra al senescal de la Desierta Tierra Devastada, al que defiende de una injusta acusación de asesinato. Los caballeros de este país son derrotados, junto a los de Sorelois, en el torneo de Karahés.

Textos: Ag, EstSG, LA, Mort, QSG, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Mer, HG.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition,* pp. 389 y ss., 408 y ss. Nitze, W., «The Wasteland: A Celtic Arthurian Theme», en *Modern Philology,* 43 (1945-46), pp. 58-62.

Tierra Foránea. Región difícil de localizar según los textos, o que responde a distintos dominios geográficos. Se sitúa entre dos grandes ríos que separan Gorre de Bretaña. Es conquistada por Baudemagus, que retiene allí a los numerosos caballeros de Arturo capturados en Gorre. La Tierra Foránea tiene cuatro salidas, dominada cada una por un castillo con el fin de impedir la fuga de los prisioneros bretones. Frecuentemente se iden-

tifica la Tierra Foránea con el reino de Listenois y con la Tierra Devastada: es una región pagana hasta que Helaín el Gordo, el sobrino de José de Arimatea, cura la lepra a su rey Kalafes y éste se convierte al Cristianismo con todo su pueblo. A Kalafes le sucede en el trono su yerno Josué, hermano de Helaín. Tras el Golpe Doloroso con la espada del rey David pasa a llamarse Tierra Foránea o Devastada; se menciona a la ermitaña tía de Perceval como su antigua reina y también el rey Helaín, hermano de Pelés, es identificado con el Rico Rey Pescador. Por consiguiente, es el reino de Pelés y de su hijo Eliezer, que se encuentra en la marca de Escocia y limita con el reino de la Blanca Tierra; cuenta entre sus castillos el de Corbenic y el de la Caja, donde vive la hija de Pelés, que engendrará a Galaz tras yacer allí, mediante engaño, con Lanzarote. Cuando se ve asediado por Arturo en la Alegre Guardia, Lanzarote llama en su ayuda a los caballeros de la Tierra Foránea, a los que había servido, entre los que destacará uno por los extraordinarios hechos de armas que realiza, causando enorme daño a las tropas artúricas. Otros personajes de la Tierra Foránea tienen menor importancia o son anónimos, y apenas pasan de ser meros comparsas. Su capital es Malce. Se ha intentado identificar la Tierra Foránea con la región de Dalriada en Escocia.

Textos: Ag, AO, Char, CharA, CRP, EstSG, GC, LA, Mort, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Mer, HG.

Tintagel. La ciudad o fortaleza de Tintagel, en Cornualles, presenta una doble tradición literaria, que la relaciona por un lado con los orígenes del rey Arturo y por otro con el escenario de la historia de Tristán y Marco. Parece que fue Geoffrey de Monmouth, en su *Historia Regum Britanniae*, quien situó por primera vez el turbio episodio de la concepción de Arturo en esa fortaleza junto al mar: consumiéndose de amor y de deseo por Ygerne, Uter decide seguir el consejo de su amigo Ulfino y solicita la ayuda de Merlín; el mago le suministra una droga que lo convierte en el doble perfecto de Gorlois, duque de Tintagel y marido de Ygerne; del mismo modo, hace que Ulfino adquiera la apariencia de Jordán de Tintagel, camarada de Gorlois, y Merlín se transforma y adopta el aspecto de Bretel, el servidor del duque. Protegidos por el encantamiento consiguen penetrar en el castillo de Tintagel y llegar hasta Ygerne. El rey Uter permanece esa noche con la

mujer del duque y satisface con ella su deseo. Ygerne, por su parte, se le entrega sin recelo, creyendo que se trata de su marido. Esa noche, Arturo es concebido. Tintagel es un pequeño castillo inexpugnable, situado en una tierra extraña y apartada, a orillas de un acantilado, que presenta un foso profundísimo con algunas construcciones: antes de hundirse fue el lugar en el que Uterpandragón se acostó con Ygerne y se hundió como castigo por ese pecado. En una capilla muy rica y lujosa que se levanta cerca de allí, se guarda el sarcófago de Merlin, pero no su cadáver, que desapareció tan pronto como lo depositaron en el lugar, aunque no se sabe si la desaparición fue obra divina o resultado de la presencia de algún demonio. Gorlois, el duque de Cornualles y marido de Ygerne, víctima de Uterpandragón, es el padre de Morgana y de Blasine. Tintagel es escenario de otros crímenes pasionales: Lanzarote, el abuelo de Lanzarote del Lago, fue asesinado en el Bosque Peligroso por un duque de Tintagel, primo suyo, que creía que mantenía relaciones amorosas con su mujer: mientras bebía agua le cortó la cabeza, que cayó a la fuente e, inmediatamente, el manantial empezó a hervir, de tal forma que nadie pudo sacar la cabeza del agua, y el cuerpo mutilado tuvo que ser enterrado cerca de allí, bajo una losa que no cesaba de sangrar. Será Lanzarote del Lago el que concluirá con algunos aspectos de esta aventura. En un bosque de Tintagel, sin duda distinto del Bosque Peligroso, la Dama del Lago encuentra a Lanzarote enloquecido tras diversas aventuras, resultado de su visita a Sorelois. Tintagel se vincula a Arturo también como lugar de residencia y de reunión de su corte; y será en Tintagel donde Arturo averiguará la historia de su nacimiento, gracias a las informaciones de un clérigo.

Una segunda tradición convierte Tintagel en la corte del rey Marco de Cornualles. Se trata ahora de un castillo encantado, cuyas torres fueron construidas antaño por gigantes, que desaparece dos veces al año; de este castillo parece ser originario Frocín, el malvado enano servidor de Marco.

La realidad histórica del castillo es conocida a través de las ruinas aún conservadas y de las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo. Aunque existen restos de asentamientos anteriores, parece que el conde de Cornualles, hijo bastardo de Enrique I Beauclerc, no empezó su construcción antes de 1141, es decir, con posterioridad a la redacción de la *Historia* de Monmouth.

Textos: BI, Brut, C2E, CP 2, CP 1, CP GM, LTr, Char, Baladro, CharA, Chv, Erec, Fo, Gal, GC, Grim, Perc, Perl, PM, PrM, Rig, TrB, TrPr, TrL, VMCont, Mal, Lay, Art, AM, Mer, KAD.

Bibl: Ditmas, E. M. R., «The Invention of Tintagel», BBSIA, 23 (1971), 131-136; Ralegh Radford, C. A., «Romance and Reality in Cornwall», en G. Ashe, ed., *The Quest for Arthur's Britain*, St. Albans, 1968, pp. 59-77.

Tiolet. Es un muchacho que, como Perceval, es criado y educado por su madre viuda en la ignorancia de la caballería. Un día ella le encarga que vaya a cazar un ciervo pero, al dar con uno, el animal huye del bosque y cruza un río ancho y caudaloso, más allá del cual toma la figura de un caballero completamente armado. Poco después, Tiolet, que ha visto tan bruscamente interrumpida su cacería, observa que hay doscientos caballeros en la otra orilla. Más adelante, convertido ya en caballero, emprende la búsqueda de la pezuña blanca de un ciervo que la hija del rey de Logres exige para casarse con un caballero. Tiolet llega otra vez al peligroso río y esta vez lo atraviesa. En el prado que está en la otra orilla se encuentra el ciervo mágico, al que el muchacho corta la pezuña. Sin embargo, herido por los siete leones que protegen al animal, Tiolet queda medio muerto y otro caballero le arrebata la pezuña y el mérito. Al descubrir Galván a Tiolet se pone de manifiesto la verdad y el muchacho se casa con la princesa.

Texto: Ty.

Tolomer. Rey gigante de Siria, de Babilonia o de Egipto, llamado bien el Fugitivo, bien Cerastre (Sarastro), aunque pudiera tratarse de dos personajes distintos. Es tío de Oelefans el Rojo, rey egipcio, y según algunas versiones, es primo de Evalach. Acoge a Evalach, que ha dado muerte al hijo del gobernador romano de Siria, y le permite servir brillantemente en su ejército luchando contra Oloferne, con quien disputa el trono babilonio. Habiendo recompensado a Evalach con un reino, lo invade más tarde y si bien el inicio de la campaña le favorece, Tolomer acaba siendo vencido. Encuentra la muerte en cautiverio al ser arrojado por el diablo Aselafés desde una gran altura para evitar que se convierta al Cristianismo.

Textos: EstSG, DSG, Grim, QSG, Josep Abarimatia.

Tor. Caballero de la Mesa Redonda, se le menciona en numerosas reuniones de la corte y torneos como hijo de Arés,

aunque la personalidad de éste resulta confusa: así, Arés aparece bien como rey de Altice, bien como campesino y padre putativo de Tor, que es fruto de la relación de su esposa con Pelinor de Listenois, lo que le convierte en hermanastro de los hijos de Pelinor: Aglován, Drián, Lamorat, Perceval y su hermana, Helaín y Melodiam. En esta segunda circunstancia, Tor accede a la caballería porque Arés lo lleva a la corte de Arturo para hacerle armar caballero. Participa, siempre en el bando de Arturo, en los torneos del Castillo de las Doncellas y en el disputado cerca de Godorsone. Es uno de los diez caballeros escogidos por Arturo para reconquistar el Castillo de la Dolorosa Guardia frente a Lanzarote. Durante la búsqueda del desaparecido Merlín, Baudemagus lo reta a una justa y lo derriba para desquitarse de que Tor fue armado caballero antes que él. Vence y decapita a Abelín por robarle un perro a la Doncella Cazadora en la corte de Arturo; combate contra un caballero que niega el valor de Larís, y defiende a una dama tiranizada por su tío. Según algunas versiones, Tor muere en combate frente a los hombres de Lanzarote a raíz del rapto de Ginebra.

Textos: AP, BI, C2E, Claris, CM, CP 2, CP 1, DG, Baladro, Erec, FF, DSG, FL, Gal, GYM, LA, PrEE, SM(H), TrPr, Yder, Mal.

Bibl.: Brugger, E., «'Der Schöne Feigling' in der arturischen literatur», en *Zeitschrift für romanische Philologie*, 61 (1941), pp. 1-44.

Torre de Cobre. Se encuentra en el castillo que lleva su nombre y se levanta sobre cuatro columnas de cobre. Habitada por un espíritu maligno que contesta las preguntas de sus mil quinientos adoradores, la torre profiere tremendos bramidos constantemente. La puerta del castillo está protegida por dos autómatas armados con sendas mazas de hierro con las que golpean a cuantos quieren pasar. Guiado por una voz sobrenatural, Perceval entra en el castillo sin que los guardianes mágicos se lo impidan y conmina a los paganos a que salgan por la puerta, advirtiéndoles que aquellos que no deseen en verdad creer en Dios serán víctimas de las mazas de los autómatas. En efecto, sólo trece personas evitan tan horrible muerte y se dirigen al Castillo de la Prueba, donde el ermitaño Denise los bautiza. La torre y el castillo se desploman y se hunden en la montaña sin quedar rastro de ellos, mientras que el espíritu siniestro escapa velozmente del lugar. La variante masculina del artículo (le Tor, es decir, «el toro») ha permitido suponer en esta aven-

tura el eco de un remoto culto al toro, lo que parece convenir a los extraños bramidos de la torre (Williams). (Véase Castillo de la Torre de Cobre.)

Textos: Perl.

Bibl.: Nitze, W. A., ed., *Le Haut Livre du Graal: Perlesvaus*, II, pp. 314-316; Williams, M., «The Episode of the *Copper Tower* in the *Perlesvaus*», en *Mélanges offerts à Rita Lejeune*, pp. 1159-1162.

Torre de las Maravillas. Erguida en la ribera de un río en Galefort, en ella están enterrados los ciento cincuenta paganos que rechazan recibir el bautismo cuando su señor, el duque Ganor de Galefort, se convierte al Cristianismo y mueren ahogados en un castigo divino. Josefés, que ha ganado a Ganor a la fe de Cristo, manda que la construyan para que los caballeros del futuro rey, Arturo, encuentren siempre en ella aventuras maravillosas. Se dice que la Torre existe hasta que Lanzarote la destruye cuando los dos hijos de Mordret se refugian en ella, «según cuenta la *Mort Artu*», verosímilmente tras el desastre de Salesbieres, aunque ese enfrentamiento tiene lugar en Winchester y no se menciona en absoluto la Torre de las Maravillas.

Textos: EstSG, Grim, HG.

Torre de Merlín. Situada en el confín occidental de un bosque, entre el Castillo Blanco y la ciudad de Gasán. En ella ocurren las mayores maravillas del mundo, excepción hecha de las del Grial; unos cuarenta caballeros de esa región cada año, y los de otros sitios, acuden allí a probarse, pero ninguno de los que han ido ha conseguido regresar, pues todos mueren o quedan presos, sin que nadie sepa cómo ocurre. En la puerta de la torre hay una tumba con unas letras que dicen que hasta que no llegue Lanzarote no cesarán las maravillas del lugar. Sin embargo, Lanzarote no se desvía de su camino y la aventura queda inconclusa. Hay una Torre de Merlín en la Isla Giratoria, y recibió su nombre porque el mago practicaba sus conocimientos en ella.

Textos: Char, LA.

Bibl.: Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. V.

Tradelmán. Rey de Norgales, es hermano de Belinant de Sorgales y, por tanto, tío paterno de Dodinel. Tiene dos hijas:

Agravaín está enamorado de la mayor, mientras que la segunda siente una profunda pasión por Galván. Es tío de Polidamás, que le ayuda a resistir frente a los Sajones cerca de Arondel, y padrino de Tradelmán, hijo del rey Evadeam. Opuesto en un principio a la autoridad de Arturo junto a los restantes reyes rebeldes, tras la resolución del conflicto participa, con numerosas tropas en el rechazo de la invasión sajona dirigiendo las fuerzas artúricas en la batalla de Arondel y luchando también cerca de Clarence y Vanbieres.

Textos: Gal, LA, VMCont, Mal, AM, Mer.

Trahán el Alegre. Padre de Melián y Drián, ambos conocidos también con el mismo sobrenombre, y señor del Castillo Alegre, llamado así porque en su tiempo fue de los mejor abastecidos y que se yergue junto al Támesis. Caballero jovial y desenfadado, Trahán se distingue en su juventud por combatir en mangas de camisa y por amar todos los días con amor leal. A consecuencia de un duro combate con el hermano de Caradoc el Grande, al que logra decapitar al fin, dos trozos de asta de lanza quedan clavados en su cuerpo y un pedazo de espada en la cabeza. Poco antes de la llegada del joven Lanzarote a Camelot acompañado por la Dama del Lago, Trahán se presenta ante Arturo tendido en una litera solicitando que uno de sus caballeros extraiga de su cuerpo los fragmentos y jure sobre los Evangelios que combatirá a cuantos digan que amaban más al que le causó esas heridas que a él. Lanzarote, en su primer acto tras haber sido armado caballero, cumple la petición de Trahán y éste sana pronto bajo la atención de los médicos de la corte. Años después, Lanzarote rescata a Drián del castillo de Caradoc el Grande, que ha infligido a aquél las mismas heridas que su hermano causó a Trahán, y reencuentra a éste en el Castillo Alegre. La historia del restablecimiento del caballero de la litera por el novel Lanzarote se atribuye en los textos indistinta e incoherentemente a Trahán y a Melián, por lo que Sommer (Gal, IV, p. 95, n. 3) considera que Melián no tiene nada que ver con ella y al editar los textos sustituye siempre su nombre por el de Trahán. (Véase **Melián.**)

Textos: Char, Gal, LA.

Trebes. Castillo de Ban de Benoic; se encuentra entre los ríos Loira y Arsone, en un extremo del reino, a unas diez leguas del Bosque del Valle y del Lago de Diana, donde habita la

Dama del Lago; situado sobre una colina escarpada, bien asentado y bien defendido, sólo podría ser conquistado por hambre o mediante traición: el asedio es difícil, pues por uno de los lados del castillo se extiende un amplio terreno pantanoso y corre un río de abruptas orillas, de tal forma que resulta imposible establecer campamentos en esa parte. Es escenario de un primer choque entre las fuerzas de Claudás y los romanos de Frole y de Poncio Antonio, y los caballeros de Ban y del rey Arturo: la muerte de Poncio Antonio y la creencia de que también había perdido la vida Claudás, dan momentáneamente la victoria a Ban, que en el encuentro ha perdido a casi todos sus hombres. La reaparición de Claudás convertirá a Trebes en el último refugio de Ban. El rey sale del castillo en busca de la ayuda de Arturo y de lejos ve cómo arde su fortaleza, entregada a traición por el senescal de Ban a Claudás: la resistencia de Banín ha sido inútil. Reciben también el título de señores de Trebes Gracién, Banín, Palet, Farién y Arcelás. Se ha identificado Trebes con las localidades de Trèves-Cuanult, cerca de Saumur (Maine-et-Loire), y de Chinon (Indre-et-Loire), ambas en Francia.

Textos: Ag, Claris, Gal, LA, SM(H), VMCont, AM, Mer.

Trebuchet. Herrero que vive junto a un lago al pie del castillo de Cothoatre, al parecer en el estuario del Forth, en Escocia. Él forja la magnífica espada que Perceval recibe en el Castillo del Grial, hecha con excelente acero, pomo de oró de Arabia o de Grecia y vaina de orifrés veneciano. La calidad de la espada es tal que no puede romperse salvo en un único y extraordinario trance de peligro que sólo Trebuchet conoce. Si tal caso sucediera, como advierte a Perceval su prima, nadie podrá reparársela sino él. Según otra versión, Trebuchet forja tres espadas, una de las cuales es la de Perceval, destinada a romperse en embarazosas circunstancias y tras cuya reparación, que sólo él puede obrar, le quedarán pocos días de vida. En efecto, la espada se parte en dos cuando Perceval, impacientado, golpea en la puerta del Paraíso Terrenal, y Trebuchet suelda las dos piezas, pero de mala gana, pues sabe que morirá poco después.

Textos: CP GM, CP M, Perc.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 408-414.

Trevilonete. Es la única hija del felón Guengasoaín; toda la

tierra que posee éste proviene de la madre de Trevilonete, de modo que si su hija se casa, Guengasoaín tendrá que repartir la tierra con su yerno. Yder, hijo de Nut, que ama a Trevilonete, intenta obtener su mano, pero Guengasoaín no está dispuesto a dársela. Ha jurado que, mientras él viva, nadie desposará a su hija y si algún caballero consigue matarle, éste será el que tenga derecho a casarse con ella. Tras un duro combate, Galván conseguirá darle muerte, vengando de este modo a Raguidel; luego, cederá a la hermosa joven a Yder, que está profundamente enamorado de ella, y que le ha ayudado a consumar la venganza. (Véase Guengasoaín.)

Texto: VR.

Tristán de Leonís. Llamado en alguna profecía la Flor de *Leonís y ocasionalmente* Tristán el Enamorado. El hijo del rey Meliadús de Leonís y de Elyabel ha pasado con pleno derecho a la historia de la literatura (y aún de la música, inmortalizado por Wagner) como el valiente caballero enamorado de Iseo la Rubia, la esposa de su tío Marco, rey de Cornualles. No se conoce a ciencia cierta el origen de la leyenda tristaniana y, no sólo se ha perdido la novela que le consagró Chrétien de Troyes, sino que las versiones más antiguas conservadas (de Thomas y Béroul, en la segunda mitad del siglo XII) son fragmentarias. Con todo, la conjunción de episodios sueltos y refundiciones o traducciones posteriores permite contemplar la historia y la evolución del personaje. Descendiente del bíblico rey David, es sobrino de Pernehán, primo de Archemán, Andret y Alejandro, el hijo de Angledís. Aunque en general se afirma que nació en Leonís, María de Francia lo considera natural del sur de Gales. Su madre, que muere tras darle a luz, lo bautiza Tristán por la triste ocasión de su nacimiento. Su educación se confía al escudero Governal, quien lo instruye en el arte de la caballería y también de la música. Tristán resulta sin duda un discípulo aventajado en uno y otro caso: será uno de los seis caballeros a los que Galván, llamado a menudo el mejor caballero del mundo, no logrará vencer jamás; por otro lado, se convierte en un renombrado arpista y consumado compositor de *lais*. A los quince años pasa a la corte de su tío, el rey Marco de Cornualles, y allí empiezan sus aventuras principales. Recién armado caballero vence al gigante Morholt, que viene a cobrar un ominoso tributo humano cada año en nombre del rey de Irlanda. Tristán, gravemente herido por una lanza em-

ponzoñada, pide que lo abandonen en una balsa a la deriva con su arpa. Conducido a Irlanda por las corrientes, se hace pasar por juglar llamado Trantris y es curado por Iseo la Rubia, la hija del rey enemigo, a la que enseña su saber musical. Cuando Marco decide que se casará con la joven cuyo rubio cabello ha llevado una golondrina hasta su palacio, Tristán, que lo ha reconocido como de Iseo, se ofrece a traérsela. De nuevo en Irlanda, mata al dragón que asola el reino y, puesto que la recompensa por su muerte era la mano de Iseo, la pide en matrimonio para el rey Marco. De regreso a Cornualles, sin embargo, Tristán e Iseo beben accidentalmente la pócima con que la reina de Irlanda ha obsequiado al futuro marido de su hija y que tiene la virtud de unir eternamente a quienes la tomen. Ese acto fatal da principio a los amores de los dos jóvenes y a una sucesión de peripecias con los cortesanos maldicientes que acusan a Tristán ante el rey, los encuentros furtivos de los amantes, la actitud indecisa e incrédula del rey y la trampa que el enano Frocín tiende a Tristán, cubriendo de harina el suelo entre los lechos de Tristán e Iseo, lo que se convertirá en prueba del adulterio al sangrar una herida de Tristán, que con un salto había evitado pisar el suelo. Tristán es condenado a la hoguera, pero escapa y rescata a Iseo, que ha sido entregada a unos leprosos, y ambos se refugian en el bosque de Morrois. Más adelante Marco, casualmente un día mientras está cazando, los sorprende dormidos pero la espada de Tristán, que separa sus cuerpos, le hace dudar una vez más y acabará perdonándolos gracias a la intercesión del ermitaño Ogrín. Iseo vuelve a la corte y Tristán parte al destierro, aunque regresa disfrazado de peregrino para, tomando en brazos a Iseo, ayudarla a pasar un vado poco antes de que se someta al juicio de Dios y jure que no ha estado en brazos de otros hombres que su marido y el peregrino. Ocupado en adelante de buscar aventuras como caballero, Tristán pasa a la Bretaña insular y sirve al rey Hoel, con cuya hija Iseo de las Blancas Manos se casa, aunque el matrimonio no llega a consumarse, ya que Tristán promete no tocarla durante un año. Poco después, ayudando a su cuñado Kaherdín en una aventura, resulta herido por una lanza envenenada y nadie logra curarlo. Se manda un mensajero a Iseo la Rubia, experta en curaciones mágicas, para que acuda a sanar a su antiguo amante. La nave del mensajero regresa con velas blancas, lo que significa que Iseo viaja en ella, pero la celosa Iseo de las Blancas Manos engaña

a Tristán, agonizante, y le dice que ve velas negras, lo que, según lo acordado, quiere decir que la mujer de Marco ha rechazado auxiliarlo. Tristán muere de dolor, desesperado, e Iseo la Rubia llega a tiempo para morir sobre el cadáver de su amado.

Las dos primeras obras de la materia tristaniana han sido caracterizadas tradicionalmente como «versión común» (TrB, en apariencia más fiel al hipotético material original, donde el filtro es la única causa de la pasión) y «versión cortés» (TrT, que adapta la historia al universo cortés, haciendo del filtro solamente un símbolo de un amor anterior, libremente elegido). A la primera versión se vincularían la temprana versión alemana de Eilhart von Oberge (*Tristant*, h. 1170, con prosificaciones posteriores, la más antigua conservada *Tristrant und Isolde*, de 1484) y el texto episódico FoB, mientras que pertenecerían a la segunda el *Tristan* alemán de Gottfried von Strassburg (h. 1210) y Fo. En estas primeras obras en verso, Tristán posee un perro llamado Husdent y, según algunos textos, tuvo otro perro llamado Poco Crecido, que le regalará a Iseo (Fb, Fo, TrB) y un caballo, Buen Jugador.

El género novelesco en prosa del siglo XIII supuso la absorción de la leyenda tristaniana dentro de las grandes series cíclicas de la materia artúrica. Tristán se cuenta ahora entre los caballeros de la Mesa Redonda, es buen amigo de Lanzarote y Galván y participa activamente en la Demanda del Grial, mientras que el drama pasional queda en un segundo plano. Con todo, Tristán odia a Palamedes porque está enamorado también de Iseo. Su caballo se llama ahora Passebreuil. En cuanto a su muerte, se produce en idénticas circunstancias, pero existe también una versión variante en la cual Tristán es atravesado por una lanza emponzoñada por Morgana mientras está cantando un *lai* a Iseo, en cuyos brazos muere. Un par de obras de la Vulgata y la Post-Vulgata sitúan la muerte de Tristán en la cronología artúrica: entre cinco y siete años antes de la terrible batalla de Salesbieres.

El éxito de la leyenda tristaniana, bien por separado bien mezclada con el abigarrado mundo de la caballería artúrica, queda cifrado en la extensa nómina de versiones y traducciones a casi todas las lenguas europeas. Existe ya una traducción holandesa fragmentaria de TrT de mediados del siglo XIII. Algo anterior parece *Tristan als Mönch*, un relato episódico en alemán. Derivan también de TrT: *Sir Tristrem*, una novela ingle-

sa de finales del XIII, donde los padres de Tristán son el duque Roland of Ermoine y Blanchefleur; *Tristrams saga ok Isöndar* (1226), la única versión completa conservada de la rama de TrT, obra del hermano Robert por encargo del rey Hákon Hákonarson y que es la fuente de la tradición tristaniana nórdica, especialmente fructífera en Islandia en baladas y cuentos folclóricos de difícil datación, aunque los más antiguos, como *Tristrams Kvaedi*, pueden ser del siglo XV. Ofrece curiosas novedades una de las versiones de la balada danesa *Tristram og Jomfrulsott*, que se remonta al siglo XV. En ella Tristram e Isolt son hermanos e hijos del rey de Dinamarca, aunque ellos ignoran ese parentesco. Su madre, que desprecia a Isolt, la envía con la emperatriz de Roma, adonde irá Tristram en busca de su amor. La emperatriz cuenta la verdad a la joven, pero ella cree que la está engañando y trata de fugarse con Tristram. Entonces la emperatriz la encierra en una torre y envenena a Tristram, que muere poco después de haber logrado reunirse al fin con su amada.

En cambio, la primitiva prosificación francesa de la historia de Tristán alcanza su mayor influencia en la Península Ibérica y en Italia, a la vez que será la fuente de la materia tristaniana incluida por Malory en su *Morte Darthur* (1485). Del siglo XIV se conserva un fragmento del *Tristany de Leonís* catalán y del *Livro de Tristán* galaicoportugués. Ya a caballo de los siglos XIV y XV está la primera versión completa peninsular, escrita en aragonés, *El cuento de Tristán de Leonís*. En castellano, amén del célebre romance «Ferido está don Tristán», cuyo éxito demuestra la boga de la leyenda, puede citarse, aunque tardíamente, la *Corónica del buen cauallero don Tristán de Leonís y del rey don Tristán de Leonís, el joven su hijo*, novela impresa en Sevilla en 1534. En Italia existen tres novelas tristanianas y una gran compilación: el *Tristano Riccardiano* (h. 1272-1300), el *Tristano Veneto* y el *Tristano Panciaticchiano*, ambos del siglo XIV, y la vasta *Tavola Ritonda o Pistoria di Tristano*.

Más allá de la Edad Media, la historia de Tristán siguió conociéndose y sobre todo popularizándose: romances y novelas basadas en TrPr estuvieron entre las lecturas más en boga durante el siglo XVI, por ejemplo en España. El despertar romántico decimonónico supuso en Inglaterra una vuelta a los temas artúricos y tristanianos y la lista de poetas que los cultivaron es amplia: Tennyson, Swinburne, Matthew Arnold. El teatro no se mantuvo ajeno a ellos, y mucho menos la ópera, que, en

Alemania, de la mano de Wagner en su *Tristan und Isolde* (1865), se hizo eco de una larga tradición que partía de la versión de Gottfried von Strassburg.

Textos: AO, BI, Clig, CP 1, CP GM, CRP, LTr, Chev, Baladro, Erec, Fb, FF, DSG, FG, Fo, GC, GI, GYM, Jaufre, Mort, PM, PrCl, PVMA, SM(H), TrB, TrPr, TrT, VR, Sil, Mal, MG, AKC, Tri.

Bibl.: G. Schoepperle Loomis, *Tristan and Isolt. A Study of the Sources of the Romance*, New York, 1970 (4.ª ed.); Raynaud de Lage, G., «Les romans de Tristan au XIIe siècle», en GRLMA, IV, 1 *(Le roman jusqu'à la fin du XIIIe siècle)*, pp. 212-230; Baumgartner, E., *Tristan en prose*, 1975; Cirlot, V., «Introducción» a Béroul, *Tristán e Iseo*, Barcelona, PPU, 1986, pp. 7-60; Yllera, A., *Tristán e Iseo*, Alianza Editorial, Madrid, 1978. Véase, además, Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, cap. VI.

Tristán el Enano. Este caballero, señor de un castillo en la marca de Bretaña, junto al mar de España (es decir, el Atlántico), pide ayuda a Tristán de Leonís para rescatar a su amiga, que ha sido raptada por Estult el Orgulloso Castel Fer. Ambos Tristanes acuden a su castillo y delante del mismo, junto a un bosque, matan a Estult y a sus seis hermanos, pero el Enano perece en la lucha y el de Leonís queda herido mortalmente por una lanza envenenada que le ha alcanzado en la cadera.

Texto: TrT.

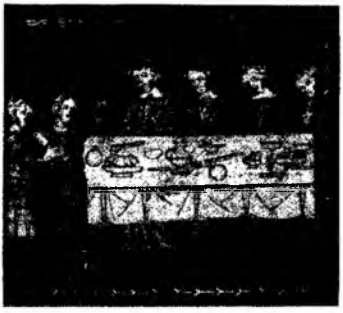
Tristán el que nunca rió. Tío de Melián de Lis, este caballero de la Mesa Redonda participa en la batalla que las tropas artúricas libran contra los Sajones cerca de Clarence y ayuda a Aglován a defender su tierra del invasor Agripa, también sajón. Hospeda amablemente a Galván, al que no reconoce y que anda en busca de los tres caballeros que se jactan de haberlo matado. Tristán le muestra el brazo derecho del supuesto cadáver de Galván que guarda como si se tratara de la reliquia de un santo y luego le indica dónde puede encontrar a los asesinos. Fracasa en la aventura de la Imagen Horrible y en el intento de extraer la lanza clavada en el cadáver de Raguidel. Aunque Paris distinguió este Tristán del de Leonís, Loomis estima que deben ser un mismo personaje, ya que el sobrenombre «el que nunca rió» se aviene con el trágico destino del amante de Iseo. West señala, en favor de Paris, que los rasgos antipáticos del personaje apuntados en algún texto no concuer-

dan con la caracterización tradicional de Tristán de Leonís y que en otra ocasión aparecen ambos citados por separado.

Textos: AP, CP 1, DG, Erec, LA, Rig, VR.

Bibl.: Loomis, *Arthurian Tradition*, p. 491; West, *Verse Romances*, p. 155.

U



Ulfino. Amigo y consejero de Uterpandragón. Según Geoffrey de Monmouth, es Ulfino la primera persona a la que acude Uter cuando, enamorado de Ygerne, se consume por no poder acceder a ella. Viendo la gran ansiedad en la que vive su amigo, Ulfino le recomienda que recurra a Merlín, para que éste, con sus artes mágicas, le facilite la entrada en Tintagel. El mago transforma el aspecto externo de Uter y hace que tome el aspecto de Gorlois, el esposo de Ygerne. Del mismo modo, transforma a Ulfino para que se le tome por Jordán de Tintagel, el amigo inseparable de Gorlois. Caracterizado el propio Merlín como Bretel, el sirviente del duque, penetran los tres en el castillo sin el menor obstáculo y Uter consigue satisfacer sus deseos con la mujer que los enciende. Esa noche, Arturo es concebido. Como conocedor del encuentro de Uterpandragón e Ygerne, interviene a favor del derecho de Arturo al trono, apoyando con su testimonio las palabras de Merlín. Ulfino continúa prestando sus servicios a Arturo, y una vez que éste es coronado rey se enfrenta a los reyes rebeldes que no quieren aceptar a Arturo como soberano y lucha valientemente contra los Sajones, llegando a ser nombrado chambelán real. Como aliado de Arturo, consigue apaciguar a los reyes hermanos Ban y Boores, poniéndolos de parte del rey Arturo.

Textos: Brut, HRB, LA, PrM, SM(H), VMCont, Mal, Baladro, Lay, AM, Mer.

Urganda la Desconocida. Uno de los personajes más relevantes del *Amadís de Gaula*, cuyo interés estriba en el doble papel que desempeña como maga y salvaguarda de los protagonistas, a la vez que en su propia singularidad. Sus apariciones, navegando en la fantástica Gran Serpiente y, en ocasiones, bajo un físico nuevo que transfigura a voluntad; sus profecías, cuya formulación intrincada glosa tras su cumplimiento, además de la perplejidad que sigue a cada vaticinio, explican la aureola de misterio que envuelve siempre sus intervenciones. Mantiene una relación estrecha tanto con Amadís como con su hijo Esplandián, desde que, siendo aún niños, revela la gloria que les aguarda. Asimismo, se sirve de sus hechizos para proteger a Amadís de Arcaláus el Encantador, mago enemigo; sin embargo, recurre a él en demanda de ayuda cuando necesita de su pericia en asuntos de índole amorosa y el poder de la magia resulta insuficiente. A veces se convierte en protagonista de la narración, no sólo en los pasajes en que las profecías constituyen el centro de interés, sino también cuando concede armas a los personajes principales, ya sea con motivo de un combate señalado o para recibir la caballería con ellas; es el caso de la investidura de Esplandián, de cuya compleja ceremonia es la artífice principal. En las *Sergas de Esplandián*, la relación con otros personajes es ineludible, así el éxito del rescate del hijo del emperador de Roma se debe, en parte, al socorro de dos caballeros. Más aún, de no ser por Esplandián, entre otros, hubiera muerto estrangulada por la infanta Melia, una hechicera de mayor poderío, como demuestra la ocasión en que, por voluntad de ésta, Urganda es arrebatada por dos dragones que descienden del cielo y encarcelada con fuertes conjuros que es incapaz de romper. De nuevo queda en libertad por la intervención de Esplandián, tras lo cual se retira a la Insola no Hallada, de la que es dueña, y donde permanece hasta que conoce por sus artes que la muerte de los caballeros principales está próxima; entonces los reúne en la Insola Firme y, allí, después de devolverles la juventud, habrán de quedar encantados hasta que, a la vez que dé fin al hechizo de Arturo de Bretaña, la abandonen para restituir a la Cristiandad lo que sus reyes hayan perdido.

Textos: Amadís, Sergas.

Bibl.: Pierce, P., *Amadis de Gaula*, Boston, 1976; Cacho Blecua, J. M., *Amadís: heroísmo mítico-cortesano*.

Uriën. Rey de Gorre, de Garlot, de Mureif (Moray) y de los Escotos. Hermano de Anguisel y de Lot; marido de Morgana y de Hermesent (según los textos). Es padre de dos caballeros llamados Yvain, «el Grande» y «el Bastardo» (éste último, lo tuvo con la mujer de su senescal). Es tío de Galván y de sus hermanos. Aparece poco representado en los textos y tiene un papel de escaso relieve en las historias artúricas. Por su ascendencia, está emparentado con los primeros reyes cristianos que poseyeron el Santo Grial. Es uno de los reyes rebeldes que no aceptan a Arturo como señor, y mantiene una larga lucha contra el joven rey. Sin embargo, con el paso del tiempo será uno de sus hombres de confianza, convirtiéndose en caballero de la Mesa Redonda. Según unas versiones, se hará ermitaño; según otras, muere en la batalla final contra Mordret.

Textos: Mal, Lay, Art, AM, Mer, LL, GGK, GCC, YG, PG, HG, Brut, Erec, Yv, Perc, TrB, BI, CP 1, CP 2, CP GM, Ty, CM, C2E, DG, Hunb, Yder, Rig, FF, IS, Claris, Esc, Ag, Char, DP, EstSG, Gal, GC, GYM, LA, Mort, Perl, PM, PrEE, QSG, SM(H), TrPr, VMCont.

Uterpandragón. Este personaje aparece citado por primera vez, y sin que se le relacione con Arturo en ningún sentido, en un poema galés, el XXXI del Libro Negro de Camarthen, anterior a Geoffrey de Monmouth: es este escritor, en su *Historia Regum Britanniae*, quien identifica a Uter como padre de Arturo. La crítica no sabe a ciencia cierta en qué pudo basarse Geoffrey para establecer este parentesco. Se barajan dos posibilidades: la de que existiese, efectivamente, una tradición anterior que hiciese de Uter el padre de Arturo y la de que esta relación entre ambos personajes se debe a un malentendido, ya que, en galés, «Uthr» significa 'terrible' y en algunas fuentes se alude a Arturo como 'el terrible'. Cabe, pues, la posibilidad de que «Arturo el terrible» pasase a «Arturo hijo de Uthr». En cualquier caso, la historia narrada por Geoffrey de Monmouth sirvió de base a todas las versiones posteriores. Según este autor, Uter era hijo del rey Constant (o Constantino) y hermano de Aurelio Ambrosio. Cuando Vortiger usurpa el poder en la Isla de Bretaña, ambos hermanos son todavía niños. Merlín vaticina, sin embargo, que serán ellos los que acaben con el dominio de los Sajones invasores. En efecto, con el paso de los años se convierten en valerosos guerreros y vencen a Vortiger y a sus hombres en la batalla de la llanura de Salisbury. Después, Aurelio Ambrosio es coronado rey. Su herma-

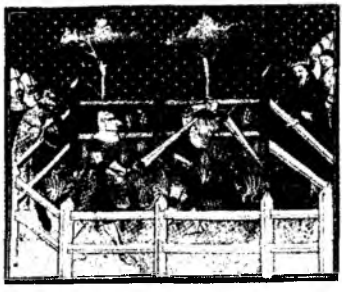
no Uter marcha a Irlanda (Hibernia) encabezando una expedición cuya misión es hacerse con las piedras mágicas que forman el Círculo de los Gigantes del monte Kilarao y llevarlas a la Isla de Bretaña. En este viaje le acompaña Merlín, quien, haciendo uso de sus artes, consigue derribar las piedras y volverlas a erigir en la llanura de Salisbury, como monumento funerario en honor de los nobles britones caídos en la batalla contra los Sajones (se trata del círculo de Stonehenge). Al morir Aurelio Ambrosio envenenado, Uter se convierte en rey, ya que Merlín lo anuncia como sucesor de su hermano al ver en el cielo una fantástica estrella en forma de cabeza de dragón. En esta ocasión, el mago profetiza también que Uter tendrá un hijo que será rey de Bretaña y cuya fama se extenderá por el mundo entero. A partir de ese momento, Uter será conocido como Uter Pandragón, es decir, «Uter, cabeza de dragón». Con motivo de su coronación, se celebra una gran fiesta. Entre los nobles que acuden a ella está Gorlois, duque de Cornualles, al que acompaña su mujer, Ygerne. Nada más verla, Uter la desea. Las atenciones que le prodiga hacen que se despierten los celos de su marido, que abandona furioso la corte sin pedir licencia, y Uter, enfurecido a su vez por la descortesía, le declara la guerra. El cruento conflicto entre Gorlois y Uter se prolonga durante largo tiempo. El rey arrasa las tierras del duque de Cornualles y éste hace guardar a su mujer en Tintagel, fortaleza inexpugnable, mientras que él se hace fuerte en Dimiloc, resistiendo el sitio de Uter hasta que le lleguen refuerzos. Consumiéndose de amor y de deseo por Ygerne, Uter decide seguir el consejo de su amigo Ulfino y solicita la ayuda de Merlín. El mago le suministra una droga que lo convierte en el doble perfecto de Gorlois. Igualmente, hace que Ulfino adquiera la apariencia de Jordán de Tintagel, camarada de Gorlois, y el mismo Merlín se transforma y adopta el aspecto de Bretel, el servidor del duque. Protegidos por el encantamiento consiguen penetrar en el castillo de Tintagel y llegar hasta Ygerne. El rey Uter permanece esa noche con la mujer del duque y satisface con ella su deseo. Ygerne, por su parte, se le entrega sin recelo, creyendo que se trata de su marido. Esa noche, Arturo es concebido. Mientras, los hombres de Uter, ante la ausencia del rey, han atacado Dimiloc, y Gorlois, al hacerles frente, ha sido de los primeros en caer. Los hombres de Uter arrasan con todo en busca de botín, y las tropas de Gorlois huyen hacia Tintagel para llevar la mala noticia; descubren al que parece su señor

junto a Ygerne: no comprenden cómo Gorlois, al que dejaron muerto en Dimiloc, puede estar vivo en Tintagel con su esposa. Al saber que su enemigo ha sido vencido, Uter abandona Tintagel y regresa al lugar en el que dejó a sus hombres, habiendo recuperado ya su verdadera apariencia. Con todo su ejército vuelve a Tintagel, toma el castillo y captura a Ygerne. Después, el rey y la viuda del duque de Cornualles viven juntos hasta la muerte de aquél. Tienen dos hijos, Arturo y Enna. Con el paso de los años, Uter se ve aquejado por una enfermedad que lo debilita enormemente. Mientras se encuentra en esta penosa situación, los Sajones vuelven a invadir la isla y, valiéndose de la traición, consiguen acabar con él, del mismo modo que habían acabado con su hermano, Aurelio Ambrosio: unos cuantos hombres disfrazados envenenan el agua de la fuente de la que el rey bebe habitualmente, y que es la única bebida que puede probar, dada su enfermedad. Después de su muerte, se le entierra junto a Aurelio Ambrosio en el Círculo de los Gigantes, en la llanura de Salisbury.

Hay una versión ligeramente diferente de la historia de Uter: en principio dos personajes diferentes, Uter y Pandragón, son hermanos. Pandragón muere a manos de los Sajones en la batalla de Salisbury, y su hermano Uter le sucede en el trono, adoptando el nombre de Uterpandragón. Entre los actos que se le atribuyen a Uterpandragón durante los años de su reinado destaca, sobre todo, la creación de la Mesa Redonda, por consejo de Merlín. Tras el nacimiento de Arturo (cuya concepción se relata siguiendo la versión de Geoffrey de Monmouth), Uter muere en una batalla contra los Sajones. Más tarde, su hijo demostrará que es el legítimo heredero al trono de Bretaña arrancando la espada de Uter del yunque en el que estaba clavada. En esta versión, los dos hermanos, Uter y Pandragón (Uter y Aurelio Ambrosio, en la *Historia Regum*), mueren gloriosamente en combate y no envenenados. La historia de Uter debió ser incluida también en algunas narraciones en prosa en lengua «d'oc» (variedad lingüística del Sur de Francia), hoy perdidas, ya que precisamente se conservan dos páginas de un manuscrito del siglo XIII que contienen ciertos pasajes de los amores de Uter e Ygerne y de la prueba del yunque superada por Arturo.

Bibl.: Loth, J., «L'origine de la légende d'Arthur fils d'Uther Pendragon», en *Revue Celtique*, 49 (1933), pp. 132-149; Parry, J., «Geoffrey de Monmouth and the Paternity of Arthur», en *Speculum*, 13 (1938), pp. 271-277.

V



Vado de las Aventuras. Lugar vinculado a acontecimientos de diversa índole. En el Vado de las Aventuras revela el enano Frocín el secreto que guardaba del rey Marco: el enano mete la cabeza en un foso al pie de un espino blanco y allí revela que el rey tiene orejas de asno; su extraña forma de proceder —que se encuentra en otras narraciones folclóricas— se debe a que de ese modo no traiciona a su señor, pues el secreto quedaría enterrado. A pesar de todo, el enano será decapitado por haber faltado a su promesa. Delante del Vado de las Aventuras entregará Tristán a Iseo al rey Marco, cuando éste le concede el perdón a la dama, tras su estancia en el bosque de Morois. Por las hazañas que realiza Galván en un torneo ante el Vado de las Aventuras, en fin, se enamorará de él la Doncella del Bosque Frondoso.

Textos: VR, TrB.

Vado Peligroso. Situado cerca del Castillo de las Reinas; hay que pasar por él para poder acceder a este castillo. El río que fluye en este lugar puede cruzarse de dos modos: en una barca o a través de una vado, peligroso sobre todo en la orilla. Galván había cruzado más de una vez el río con el barquero cuando la Orgullosa le forzará a hacerlo por el vado: Galván acepta el desafío porque ve que el cauce es angosto y porque ha oído

decir que el que pudiera pasar el río profundo del Vado Peligroso alcanzaría todo el mérito del mundo. Pero falla y cae al agua, aunque su caballo consigue llegar nadando a la otra orilla. Tras su aventura con Giromelant, Galván saltará por encima del vado, esta vez con éxito. El Vado Peligroso es el lugar en el que combaten Galván y Giromelant. En *Bel Inconnu* aparece también un vado llamado Vado Peligroso en el que hay una cabaña galesa, con un escudo de oro y de plata en la puerta, en la que se encuentra Blioberís, caballero fiero y felón que guarda el vado. A pesar de los ruegos de la doncella que le acompaña, Guinglaín luchará con él y le vencerá. En *Didot Perceval*, el lugar en el que tendrá lugar el combate entre Perceval y Urbain será también un Vado Peligroso, defendido por este segundo caballero.

Textos: BI, DP, Perc, CP1, Yder.

Vados. Los vados constituyen uno de los pasos que permiten atravesar los ríos y, por tanto, ir a un mundo diferente. La abundancia de vegetación en las riberas, la presencia en sus orillas de divinidades de aguas y bosques, la incertidumbre de un resultado que dependía en gran medida de elementos ajenos al valor del caballero, como sería la fuerza de la corriente; la existencia de fangos o de remolinos, hacían del vado un lugar especialmente atractivo para todo tipo de aventuras, y más aún con la presencia de algún caballero —personificación de los obstáculos citados—, que se enfrentaba al protagonista del episodio; pero la frecuencia con que se dan combates significativos en las proximidades de Vados, hace pensar en la posibilidad de una pervivencia de ritos antiguos en los que la divinidad acuática correspondiente debería decidir dando la victoria al caballero elegido. Según esta hipótesis, nada de extraño tendría el arrojar las armas al lecho del río como tributo a una divinidad belicosa. Así el vado se convierte en un símbolo de gran importancia.

Bibl.: Chênerie, M.-L., *Le Chevalier Errant*, pp. 174-177.

Valacín. Castillo de Evalach-Mordraín, situado en los límites de Sarraz y Egipto. Es asediado por Tolomer, rey de Egipto y Babilonia, y antiguo aliado de Evalach. Los atacantes obtienen una importante victoria sobre los defensores del lugar y sobre las fuerzas de Evalach, aunque éste resulte vencedor al final en la guerra.

Textos: HG, JA, EstSG, Grim.

Valle de los Falsos Enamorados → Valle sin Retorno.

Valle sin Retorno. También llamado Valle de los Falsos Enamorados. Recibe estos nombres como resultado de un encantamiento lanzado por Morgana contra quienes se atrevieran a entrar en el valle en el que encontró a su amigo con otra mujer: todos los caballeros que a partir de entonces entraban en el lugar, no podían volver a salir de él si habían traicionado alguna vez la fidelidad amorosa que debían a su dama. Sólo cuando llegara allí un caballero absolutamente fiel y leal, quedarían todos libres, y el hechizo terminaría. El valle estaba cercado por aire, que impedía salir a quienes se aventuraban; y así se había mantenido el hechizo durante veinte años, a lo largo de los cuales quedaron atrapados doscientos cincuenta y cuatro caballeros en el Valle sin Retorno. Era un valle grande y profundo, rodeado por todas partes de elevadas colinas; en él crecía la hierba y, en medio, hacia la derecha, manaba una fuente; la calzada atravesaba la cabecera del valle. Los caballeros prisioneros vivían en casas, y había una capilla en la que oían misa a diario; del mismo modo, podían disfrutar de todo tipo de entretenimientos, juegos y bailes, que les hacían más soportable el encierro. El acceso al valle no era fácil: una vez que se emprende el camino, no es posible retroceder; un portillo obliga a dejar el caballo y a proseguir a pie; dos dragones custodiaban la entrada, y atacan a quien llega hasta allí, sin que quede otra opción que combatir contra los animales; luego hay que atravesar un río caudaloso por una tabla, a cuyo extremo, en tierra firme, esperan tres caballeros hostiles, que al fin apresan a quien ha llegado hasta aquel punto y lo llevan a un jardín en el que se encuentran los demás prisioneros. Más allá quedaría por superar una hoguera y otros tres caballeros. Sólo Lanzarote consigue llegar hasta el fin, derrotando y dando muerte a los caballeros y superando los obstáculos gracias a un anillo que deshace los encantamientos. El éxito de Lanzarote enfada a Morgana, pues no sólo significa la liberación de su amigo desleal, sino que además supone una prueba de la fidelidad de Lanzarote hacia Ginebra, a quien Morgana odia profundamente.

Textos: Gal, LA, PM.

Bibl.: Paton, L. A., *Fairy Mythology*, pp. 81-103; Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 180-184

Valles. Los numerosos valles que aparecen en la literatura

artúrica no se corresponden con la misma abundancia de montañas o de colinas: da la sensación de que los caballeros tienen más facilidad en encontrar las depresiones del terreno, pues en muy pocas ocasiones —aunque no faltan— se alude a las duras pendientes. Los valles son, por una parte, el resultado de la existencia de montañas, aunque éstas apenas se vean; por otra parte, los valles se oponen a los bosques, por sus características propias. Son lugares abiertos, a los que la luz llega sin dificultades, y en los que no existe el peligro imprevisible: los valles serán el lugar del juego, de los bailes, del entretenimiento y del descanso; en el valle duermen los caballeros sin más preocupaciones que el frescor de la sombra de los árboles, aunque el bosque haya quedado a escasa distancia: se trata de dos mundos completamente distintos. Pero se puede pensar, además, que en gran medida los valles marcan el curso de los ríos, y que, por tanto, constituyen el último lugar conocido antes del inicio de la aventura dudosa y temida que es pasar a la otra orilla o entrar en el agua; en este sentido, el valle será un elemento familiar y acogedor, situado entre dos enemigos, el bosque y el río.

Vanbieres. Fortaleza sitiada por los Sajones, en torno a la cual se desarrolla una de las más importantes batallas libradas por Arturo y sus caballeros contra estos invasores. Jeconias, caballero que había defendido la fortaleza de Clarence contra los Sajones, será nombrado senescal de Vanbieres.

Textos: LA, Mal, AM, Mer.

Varlán. Rey pagano de Gales que se convierte al Cristianismo. Varlán entra en guerra con su vecino Lambor, señor de la Tierra Foránea, lugar al que Helaín, primero de los Reyes Pescadores, había llevado el Grial. Tras ser derrotado por Lambor, Varlán huye y encuentra el barco de Salomón, donde está la Espada del Extraño Tahalí, es decir, la espada de David, reservada para Galaz. Sin embargo, y a pesar de las advertencias, Varlán la toma y regresa junto a Lambor, matándolo de un tajo: es el Golpe Doloroso y su consecuencia directa es que la Tierra Foránea, una vez muerto su rey, se convierte en una tierra devastada y yerma. Al ver lo bien que cortaba la espada, Varlán regresa a la nave de Salomón en busca de la vaina, y apenas ha enfundado de nuevo la espada, cae muerto, cumpliéndose de este modo una de las advertencias de la Espada.

Textos: EstSG, QSG, SM(H), Baladro, TrPr, Mal, HG.

Venus. Divinidad adorada por los paganos en Northumberland, cuyas fiestas tenían lugar la octava siguiente a la entrada de mayo. En un templo de Venus que había en Leonís estaban enterrados varios miembros de la familia de Sador. En alguna ocasión se cita a Venus como diosa del amor, aunque en general las alusiones son más vagas.

Textos: GC, TrPr, Lay, LL.

Vespasiano. Hijo del emperador de Roma, llamado César o Tito. Afectado de lepra, Santa Verónica lo cura mostrándole el trozo de tela en el que quedó grabada la Santa Faz de Cristo después de que la piadosa mujer lo utilizara para limpiarle el rostro. Más tarde, Vespasiano se traslada a Tierra Santa y emprende una campaña contra los judíos responsables de la muerte del Mesías. Es él quien libera a José de Arimatea, que había sido encarcelado por sus creencias y que durante cuarenta y dos años se había mantenido milagrosamente con vida sin comer ni beber, tan sólo con el sustento que le proporcionaba el Santo Grial. La historia de cómo Jerusalén fue destruida y de cómo José de Arimatea fue encarcelado y liberado por Vespasiano procede de fuentes latinas como las *Gesta Pilati* (integradas en el *Evangelium Nicodemi*, uno de los evangelios apócrifos), la *Vindicta Salvatoris* o la *Cura Sanitatis Tiberii*. La versión holandesa en verso de la *Estoire Saint Graal* (en prosa), la *Histoire van den Grale*, realizada por Maerlant hacia 1261, difiere notablemente de los textos franceses en lo que al papel de Vespasiano respecta, ya que el autor rechaza el dato de que fuera Vespasiano, al que ni siquiera considera cristiano, quien llevó a cabo la liberación de José de Arimatea.

Textos: Grim, LA, PJA, QSG, CP M, DSG, ESG, JA, Josep Abarimatia.

Bibl.: Loomis, *ALMA*, pp. 254 y 445.

Vieja Doncella de Avanzada Edad. En el lindero del bosque de los Tres Peligros, Lanzarote se encuentra con esta doncella de cabello cano, recogido en trenzas que le caen sobre los hombros y adornado con una guirnalda de rosas. Lanzarote va buscando a un caballero de armas rojas, cuyo nombre es Atramant, y le pide razón de él a la vieja; ésta le indica el camino que debe seguir para encontrarlo, pero, a cambio, Lanzarote debe comprometerse a combatir por la vieja como caballero suyo en la primera ocasión en que ella se lo solicite. Pasa el tiempo, y alrededor de un año después, durante una cacería,

un caballero desconocido, que no es otro que Boores el Desterrado, pretende llevarse a Ginebra. Los caballeros del séquito de la reina combaten uno por uno contra el agresor. Keu, Saigremor y Dodinel el Salvaje son derribados; finalmente, Lanzarote se dispone a atacar. Pero en ese momento, la Doncella de Avanzada Edad, que en esta ocasión aparece con tocado dorado en la cabeza, le sale al encuentro y le exige que cumpla su promesa acompañándola inmediatamente. Lanzarote acaba el combate y después se va con la vieja, que lo lleva, junto con Lionel, al lugar donde Kallés mantiene una cruenta guerra con sus hijos rebeldes. Mediante engaños y falsedades, la vieja consigue que Lanzarote y Lionel combatan del lado de los hijos, con el propósito de que Lanzarote mate a Kallés; cuando esto sucede, la vieja se siente satisfecha y da por cumplida la promesa que le había hecho Lanzarote.

Textos: Ag, Char.

Virgilio. Gran autor que vivió en tiempos de Diana, abuela de la Dama del Lago y diosa de la caza. Al linaje de Virgilio pertenece un filósofo pagano, de avanzada edad, conocedor de la Astronomía (Astrología) y de las cosas más oscuras del mundo, que interpreta un sueño al rey Canor de Cornualles. Virgilio es considerado no sólo gran autor, sino también profundo filósofo, con lo que este término encierra de conocedor de ciencias ocultas. Por el arte de su sabiduría fundó el Castillo Giratorio —«cuando los filósofos iban buscando el Paraíso Terrenal»—, que se mantendría en la fe de la Vieja Ley y que no dejaría de girar hasta que llegara el caballero que tuviera la cabeza de oro, la mirada de león, el corazón de acero, ombligo de doncella virgen y cualidades sin tacha. Esclarmonde aprendió del nigromante Virgilio gran parte de sus conocimientos.

Textos: Esc, Gal, Perl, SM(H), Baladro, TrPr.

Bibl.: Comparetti, D., *Virgilio nel Medio Evo*, ed. de G. Pasquali, Florencia, 1955.

Viviana → **Niniana.**

Vortiger. Jefe de los Gewiseos, según Geoffrey de Monmouth. Relata este autor cómo, a la muerte de Constantino, se plantea el problema de la sucesión, ya que de los tres hijos del rey muerto, Aurelio Ambrosio y Uterpandragón son todavía niños y Constante está recluido en un monasterio. Vortiger convence a este último para que cuelgue los hábitos y acepte

ser rey, con el secreto propósito de gobernar a la sombra de un monarca débil. Así es, en efecto, ya que Constante da plenos poderes a Vortiger y éste, poco a poco, va urdiendo un plan para hacerse definitivamente con el poder. Compra la lealtad de algunos soldados pictos y éstos matan a Constante. Una vez consumado el hecho, Vortiger manda decapitar a los asesinos para alejar las sospechas de sí mismo y se autocorona rey. En seguida empieza a tener problemas con el pueblo picto, que busca venganza. Para defenderse, Vortiger hace un pacto con los sajones, que llegan a Britania al mando de Horsa y Hengist. Hengist se enriquece al lado de Vortiger y, pasado algún tiempo, hace venir a su hija Ronwen a Britania. Vortiger se enamora de ella y la hace su esposa. Este matrimonio le trae la enemistad de sus barones, ya que, siendo cristiano, desposa a una mujer pagana. A partir de este momento, Vortiger empieza a entregar a los sajones todas las tierras de Britania. Los britanos deciden deponer a Vortiger y nombrar rey a su hijo Vortimer, nacido con anterioridad a su matrimonio con la hija de Hengist. Ronwen envenena a su hijastro y Vortiger vuelve a ocupar el trono. De nuevo, los sajones empiezan a conspirar para apoderarse de Britania. Acosado por todos lados, Vortiger acaba refugiándose en una torre donde se hace fuerte frente a sus múltiples enemigos. Finalmente, serán los hijos de Constantino, Aurelio Ambrosio y Uterpandragón, los que derroquen y causen la muerte a Vortiger incendiando su castillo, y expulsen a los sajones de Britania, tal como Merlín vaticina. Esta historia que, en sus elementos fundamentales, se relata ya en la *Historia Britonnum*, es también la que aparece en las diversas obras francesas, con algunas variantes en cuanto a los nombres de sus protagonistas. Según algunos críticos, Vortiger, como personaje literario, puede haber surgido de una figura histórica: el que fue último gobernador provincial de Roma en Britania. En todo caso, aunque no se le identifique con esta persona, lo cierto es que Vortiger aparece documentado en fuentes anglo-sajonas independientes de la leyenda galesa. Vortiger puede ser también el *superbus tyrannus* que menciona Gildas.

Textos: Brut, Gal, HRB, Historia Britonnum, Baladro, PM, PrM, VMCont, Sil, Lay, AM, Mer, EM.

Bibl.: Lacy-Ashe, *The Arthurian Handbook*, p. 404.

Y

Yder de Cornualles. 1. Rey de Cornualles. Este personaje no desempeña papeles de especial relieve en la literatura artúrica. Como otros tantos reyes y nobles, es hostil a las pretensiones del joven Arturo, no acepta su soberanía y combate al lado de otros reyes rebeldes; más tarde se convierte en uno de los firmes aliados del rey Arturo, al que acompaña a la Isla Giratoria, donde liberarán a la hija de Abinors. Al igual que otros nobles, participa en los combates contra los Sajones y contra Galahot, y al lado de los caballeros del rey sale en busca de Lanzarote. Son frecuentes las confusiones con los otros personajes homónimos.

Textos: Erec, Lanc, BI, CP 1, C2E, DG, Esc, Ag, Gal, LA, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer.

Bibl.: Sommer, *Vulgate Index*, p. 84; Richey, M. F., «Ither von Gaheviez», en *Modern Languages Review*, 26 (1931), pp. 315-329.

Yder el Noruego. 2. Caballero que, además del sobrenombre de «Noruego» o «de la Tierra Noruega», es conocido como «de Lis». Yder tiene tres hijos, Bran de Lis, Meliant de Lis y la doncella Guilorete. Cuando Galván seduce a esta última, Yder lo persigue para combatir contra él, pero es derrotado por el sobrino de Arturo y muere. Yder aparece en otros textos tomando parte en aventuras de carácter colectivo, como

las luchas contra los Sajones o la batalla que libran las fuerzas de Leodagán contra el ejército de Rión. Son frecuentes las confusiones con los otros personajes homónimos.

Textos: CP 1, LA, VMCont, AM, Mer.

Bibl.: *Sommer, Vulgate Index, p. 84*; Gallais, P., «Gauvain et la Pucelle de Lis», *Melanges Delbouille*, II, pp. 207-29; West, *Prose Index*, s.v. Yder[3].

Yder, hijo de Nut. 3. Hijo ilegítimo de Nut. Es criado por su madre y su abuela hasta que, al cumplir los diecisiete años, decide buscar a su padre. Es uno de los caballeros artúricos de más amplia y temprana difusión, pues posiblemente hay que identificarlo con el Isdernus que aparece en la arquivolta de la Porta della Pescheria en la Catedral de Módena (h. 1125-1130). Desempeña papeles destacados en tres obras, en las que suele presentarse por diversas razones como caballero muy independiente de la corte; los textos en cuestión son *Erec et Enide*, *Yder*, relato del que es protagonista, y la *Vengeance Raguidel*. En la primera de estas obras, *Erec et Enide*, Yder es el caballero descortés, cuyo enano afrenta a la doncella de Ginebra. Erec lo persigue, con la intención de vengar la ofensa en cuanto sea posible, y llega a un castillo en el que al día siguiente se celebrará un concurso para la conquista de un gavilán. Erec se hospeda en casa de un valvasor y conoce a Enide, la hija de su anfitrión. Llevándola a ella como dama, reclama el gavilán y se ve forzado a combatir contra Yder, que hasta ese momento siempre había vencido a todos los que habían osado disputarle el trofeo a su amiga. En esta ocasión, sin embargo, es Yder el derrotado y Erec lo envía ante la reina Ginebra para que se entregue a ella como prisionero. En el relato del que es protagonista, Yder, conoce a la reina Guenloie, de la cual se enamora, y a partir de ese momento inicia su andadura como caballero errante, con el propósito de acometer aventuras que le permitan demostrar su valor y hacerse merecedor del amor de su dama. Salva la vida a Arturo, que estaba siendo atacado por dos caballeros: Yder combate con ellos y los mata; sin embargo, Arturo no le manifiesta el más mínimo agradecimiento y, despechado, Yder se une a Tablante de Ricamonte, caballero enemigo del rey, que le asedia su castillo. Yder destaca por sus proezas, pero es herido a traición por Keu. Guenloie, que estaba presente en el combate como espectadora, permanece a su lado y se encarga de cuidarlo hasta que sana de

las heridas. Después, Arturo va a verlo personalmente y le pide que acepte formar parte de la Mesa Redonda. Yder accede. Cuando llega a la corte de Arturo tiene ocasión de prestar sus servicios a Ginebra, ya que un oso entra en los aposentos de la reina: Yder acude en su auxilio y mata al animal; como consecuencia de ello, Ginebra le dispensará un gran aprecio hasta el punto de afirmar que si su esposo muriese, sería Yder el hombre al que elegiría para casarse de nuevo. Ello será motivo de celos para Arturo, que intentará hacer que maten a Yder. Entretanto, Yder combate contra un caballero que resulta ser su padre. Tras caer en desgracia con el rey Arturo, Yder se enfrenta con dos gigantes para conseguir su cuchillo, ya que ésta es la prueba que le ha impuesto Guenloie antes de aceptar casarse con él. Yder consigue su propósito y, una vez ha tomado por esposa a su amiga, los celos de Arturo se disipan. Finalmente, también Nut se casará con la madre de Yder, legitimando de esta manera a su hijo. En la *Vengeance Raguidel,* Yder es el único caballero capaz de sacar de los dedos del cadáver de Raguidel los cinco anillos que lo designan como aquel que deberá ayudar a Galván a llevar a cabo la venganza. Después de obtener los anillos, Yder se va y está ausente durante la mayor parte de la obra. Al final, sin embargo, reaparece y se une a Galván para matar a Guengasoaín, el asesino de Raguidel. Yder está enamorado de Trevilonete, hija de Guengasoaín, y para casarse con ella debe matar al padre de la joven, ya que la doncella sólo podrá desposar a aquel que cumpla con este requisito. También en esta ocasión, Yder tiene que enfrentarse con un oso, compañero fiel y defensor de Guengasoaín. Como caballero de Arturo, participa en algunas empresas de carácter colectivo: alguna de las búsquedas de Lanzarote o las luchas contra los romanos. Según algunas versiones, recibe la muerte de manos de Evander, rey de Sur (Siria), aliado de los romanos. Son frecuentes las confusiones con los otros personajes homónimos.

Textos: Brut, Erec, Fb, BI, CP 1, CP 2, CP GM, CP M, VR, CM, DG, Hunb, Yder, Rig, AP, Claris, Gal, GC, LA, PrEE, VMCont, Mer.

Bibl.: Sommer, *Vulgate Index*, p. 84; Hutchings, G., «Isdernus of the Modena Archivolt», en *Medium Aevum*, 1 (1932), pp. 204-205; Southward, E. C., «The Knight Yder and the Beowulf Legend in Arthurian Romance», en *Medium Aevum*, 15 (1946), pp. 1-47; Stiennon, J.-Lejeune, R., «La légende arthurienne dans la sculpture de la cathédrale de Modène», en *Cahiers de Civilisation Médiévale*, 6 (1963), pp. 281-296.

Ygerne. Madre de Morgana, de Blasine, de Arturo y de Enna (o Morcadés) y de otros hijos; abuela materna de Galván y de sus hermanos; esposa del duque de Cornualles y, más tarde, de Uterpandragón. Ygerne pertenece a la generación más vieja de los tiempos artúricos —salvedad hecha de la milagrosa supervivencia del Rey Tullido— y por eso suele aparecer citada como la reina más vieja, tanto en el Castillo de Chanpguín, como en el Castillo de las Maravillas. La vida de Ygerne presenta pocos aspectos de indudable claridad, pues los narradores se suelen mantener fieles sólo al episodio de la concepción de Arturo, mientras que difieren en otras cuestiones: así, unos afirman que estuvo casada dos veces antes de su matrimonio con el duque de Cornualles (con otro duque de Cornualles y con el rey de Gascuña); como resultado de sus uniones anteriores, tuvo cinco hijos. Sin embargo, otros textos sólo conocen la existencia de dos matrimonios en la vida de Ygerne, y, por tanto, toda la prole debe repartirse entre el duque de Tintagel o de Cornualles y el rey Uterpandragón. Tampoco está muy claro el orden de los hijos: según unos, sólo Arturo es hijo de Uterpandragón, mientras que todos los demás serían descendientes del duque. Otros textos consideran que Enna (o Morcadés, esposa de Lot de Orcania) y Morgana también son hijas del segundo matrimonio de Ygerne y serían, por tanto, hermanas de Arturo. Uterpandragón se enamora de Ygerne y como consecuencia surge un grave conflicto entre el rey y el duque, que desemboca finalmente en la guerra, provocada por el rey para poder acabar con el marido de Ygerne, ya que ésta en ningún momento cede a los deseos de su pretendiente, ni comete infidelidad hacia el duque, al que además advierte de las intenciones de Uterpandragón. Durante los enfrentamientos, el duque de Cornualles hace custodiar a su mujer en la fortaleza de Tintagel. Consumiéndose de amor y de deseo por Ygerne, Uter decide seguir el consejo de su amigo Ulfino y solicita la ayuda de Merlín; el mago le suministra una droga que lo convierte en el doble perfecto de Gorlois, duque de Cornualles y marido de Ygerne; del mismo modo, hace que Ulfino adquiera la apariencia de Jordán de Tintagel, camarada de Gorlois, y Merlín se transforma y adopta el aspecto de Bretel, el servidor del duque. Protegidos por el encantamiento consiguen penetrar en el castillo de Tintagel y llegar hasta Ygerne. El rey Uter permanece esa noche con la mujer del duque y satisface con ella su deseo. Ygerne, por su parte, se le entrega

sin recelo, creyendo que se trata de su marido. Esa noche, Arturo es concebido. Mientras tanto, el verdadero duque resulta muerto en batalla contra las fuerzas de Uter. Más tarde, Uter se casará con Ygerne.

Textos: HRB, Brut, Perc, CP 1, C2E, Gal, GC, Baladro, Perl, PrM, SM(H), TrPr, VMCont, Mal, Lay, Art, AM, Mer, KAD.

Bibl.: Blaess, M., «Arthur's Sisters», en BBSIA, 8 (1956), pp. 69-77.

Ynsola Firme → **Insula Firme.**

Ynsolas Dotadas → **Islas Dotadas.**

Yon, rey de Irlanda. Rey de Irlanda o Irlanda la Menor y caballero de Arturo. Durante algún tiempo, Arturo y él son enemigos y mantienen una guerra, justamente en la época en la que Claudás permanece de incógnito en la corte del rey de Logres para observar sus costumbres y espiar sus fuerzas de cara a la ofensiva que pretende llevar a cabo contra él. Sin embargo, más tarde, aparece encabezando uno de los destacamentos del ejército de Arturo en el transcurso de la guerra contra Galahot. Asímismo, Yon toma parte en las campañas contra Claudás apoyando a Arturo. Es apresado por las gentes de Claudás, junto con un hermano suyo y algunos de sus hombres, y gracias al esfuerzo de los caballeros del rey Arturo, Yon es liberado y se reincorpora a la lucha. Se encuentra junto a Arturo cuando éste es informado de que Ginebra y Lanzarote han sido sorprendidos en adulterio. Arturo toma la decisión de castigar duramente a su esposa y encomienda a Yon y al resto de los nobles de su corte que sean ellos los que dicten la forma en la que la reina debe morir. Cuando Arturo manifiesta su intención de iniciar una guerra contra los del linaje del rey Ban, Yon es el único que se opone a ello, aduciendo que ninguna ventaja podrá sacarse de semejante enfrentamiento; el resto de los nobles lo acusan de cobardía y su consejo es desoído, de modo que Arturo organiza su ejército y se dirige con él a la Alegre Guardia, castillo perteneciente a Lanzarote y en el que se hallan reunidos todos los del linaje de Ban. En la batalla que allí tiene lugar, el hijo de Yon muere a manos de Boores. Yon encabezará el segundo cuerpo del ejército de Arturo, en la batalla final que éste libra contra Mordret en las llanuras de Salesbieres. En el transcurso de la batalla, Yon salva de la muerte a Yvaín, que está siendo atacado por un grupo de enemigos

muy superior al de sus hombres. Yon no tardará en caer muerto, atravesado por la lanza de un caballero irlandés.

Textos: Ag, CKP, Gal, Mort.

Yonet. Sobrino del rey Yder de Cornualles y escudero del rey Arturo, al servicio de Galván. Cuando Perceval llega por primera vez a la corte de Arturo y combate contra el caballero de las armas bermejas, es Yonet quien, una vez muerto dicho caballero, ayuda al joven galés a despojar al cadáver de sus armas y a vestirse con ellas. Después, Perceval se marcha y envía a Yonet junto al rey Arturo para que le devuelva la copa que el de las armas bermejas le había arrebatado y para que comunique a Keu su propósito de hacerle pagar cara la bofetada con la que, unos momentos antes, el senescal afrentó a la Doncella que Nunca Reía. Más tarde, cuando Galván sale de la corte de Arturo, Yonet le acompaña y está junto a él en todas las aventuras y vicisitudes por la que pasa el sobrino de Arturo.

Textos: Perc, Rig, CP GM, CP 1.

Ysave de Carahés. Sobrina del rey Arturo. En su primera aparición, Ysave está en la corte de su tío y forma parte del séquito de la reina Ginebra. Más tarde, se encontrará en el castillo de Brun de Branlant, precisamente en la ocasión en que Arturo pone sitio al mismo: cuando empiezan a faltar los alimentos, Ysave y otra doncella, Lore de Branlant, suplican a Yvaín, desde las ventanas de la fortaleza, que les mande algo de comer. Yvaín habla de ello con Arturo y éste accede a suministrarles víveres. A pesar de todo, el asedio continúa. Algún tiempo más tarde, Arturo entrega a su sobrina como esposa del rey Caradoc (1) de Nantes. Pero Ysave ama a otro hombre, una mago llamado Eliavrés, que valiéndose de sus artes, sustituye en el lecho de Caradoc, durante las tres primeras noches, a Ysave por tres animales diferentes a los que dota de la apariencia de una mujer. Así, mientras Caradoc cree yacer con su esposa, es el mago Eliavrés quien pasa con ella esas tres noches y quien engendra en ella un hijo que se llamará Caradoc (2), mientras que el marido burlado en realidad ha pasado las noches con una cerda, una yegua y una perra. Cuando Caradoc llega a la edad en que ya puede iniciarse en la caballería, es enviado a la corte de Arturo. Allí descubre quién es su verdadero padre y, al volver a Nantes, revela toda la verdad. Al

conocerse su infidelidad, Ysave es encarcelada en una torre, lo cual no impedirá que el mago Eliavrés siga viéndola. Caradoc (1) castiga al mago obligándole a acostarse con una perra, una cerda y una yegua. La venganza de los amantes contra su propio hijo no se hace esperar. Por obra de un hechizo, una serpiente encantada se enrolla en el brazo de Caradoc (2) y le causa graves sufrimientos durante mucho tiempo. Finalmente será Ysave la que le explique a Cador, amigo de Caradoc (2), cómo puede librarlo de semejante encantamiento. (Véase Caradoc 1, Caradoc 2 Briebrás y Eliavrés.)

Texto: CP 1.

Yvaín de Cinel. 1. Caballero de la Mesa Redonda, primo de Yvaín hijo de Urién; identificable tal vez con otro personaje llamado también Yvaín, que aparece mencionado en Yder y del que se dice que es hijo del rey Herneu. No tiene aventuras individuales destacadas, pero participa en algunas de carácter colectivo, concretamente en las luchas contra los Sajones y en la defensa de la casa de la madre de Aglován. En *Erec* (en prosa), su condición de caballero de Arturo le crea problemas con los habitantes de un castillo en el que yace enterrado el cuerpo de Lamorat, caballero muerto a manos de Galván. En esta ocasión, Yvaín está a punto de perecer quemado.

Textos: EPr, LA, VMCont, DSG, Mer.

Yvaín de las Blancas Manos. 2. Caballero de Arturo; primo de Yvaín, el hijo de Urién, con el que se confunde en los textos frecuentemente. No acomete aventuras individuales destacadas, pero participa en algunas de las aventuras colectivas emprendidas por los compañeros de la Mesa Redonda: sale en busca de Lanzarote, fracasa en la aventura de la Imagen Horrible, lucha contra los Sajones, contra Raolais y contra Agripa, cuando éste ataca la casa de la madre de Aglován y sale a buscar a Merlín, que ha desaparecido al hallarse atrapado en los hechizos de Niniana.

Textos: DP, EPr, FL, Gal, GC, LA, TrPr, VMCont, Esc, DSG, CP 2, AM, Mer.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», *Modern Philology* 38 (1940-1), pp. 267-87, vid. pp. 267-70.

Yvaín de Lionel. 3. Hijo de Grandalís y primo de los otros Yvaín. Al igual que el de las Blancas Manos, no destaca por realizar importantes aventuras individuales, pero participa en

algunas de las aventuras colectivas emprendidas por los compañeros de la Mesa Redonda: es prisionero de la Dolorosa Cárcel, es víctima de los encantamientos de Rigomer, sale en busca de Lanzarote, fracasa en la aventura de la Imagen Horrible, lucha contra los Sajones y contra Agripa, cuando éste ataca la casa de la madre de Aglován, y sale a buscar a Merlín, que ha desaparecido atrapado por los hechizos de Niniana. Según Brugger, el apelativo «de Lionel» parece derivar del topónimo Leonís y, posiblemente, debió aplicarse en su origen a Yvaín el Grande, dando lugar a la asociación de este caballero y el león.

Textos: Erec, Rig, Gal, LA, TrPr, VMCont, AM, Mer.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», *Modern Philology* 38 (1940-1), pp. 267-87, vid. pp. 274-287.

Yvaín el Bastardo. 4. Hijo ilegítimo de Urién y de la mujer de su senescal, con la que estuvo viviendo más de cinco años, a despecho de los respectivos cónyuges; cuando nació el niño, hubo un gran escándalo y el rey Urién tuvo que dejar a la mujer del senescal, pero se quedó con el hijo, lo crió y le dio tierras abundantes. Yvaín el Bastardo vivió siempre al lado de su hermanastro Yvaín el Grande, que era un poco más viejo que él y de quien fue compañero inseparable. Yvaín el Bastardo es padre de Cahú. Al igual que ocurre con otros homónimos suyos, este Yvaín no destaca por las hazañas que lleva a cabo, que son casi siempre de carácter colectivo: lucha contra los Sajones, participa en las búsquedas de Lanzarote, fracasa en la aventura de la Imagen Horrible, ayuda a Aglován contra los romanos de Agripa, cae prisionero de Keu, cuando éste forma parte de la mesnada del traidor Bruyán de las Islas, y, finalmente, combate contra Galván durante la búsqueda del Grial, es herido de muerte por su oponente, cuya identidad ignora, y que lo lleva a una abadía cercana, en la que muere cristianamente entre los brazos de Héctor, mientras Galván intentaba arrancarle el trozo de lanza que le había quedado clavado en el pecho. Fue enterrado en la misma abadía, delante del altar mayor.

Textos: Erec, Perc, BI, CP 2, Rig, Esc, Ag, Char A, EPr, DSG, Gal, LA, Perl, PM, PrEE, QSG, TrPr, VMCont, Mal, AM, Mer, LL.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», *Modern Philology* 38 (1940-1), pp. 267-87, vid. pp. 267-70; Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 269-273 y 492.

Yvaín el Doncel. 5. También llamado Yvaín de Esclain. Primo de Yvaín el Grande. Como casi todos sus homónimos, no destaca por las aventuras realizadas a título individual. Combate contra los Sajones, fracasa en la aventura de la Imagen Horrible. Como caballero de la Mesa Redonda, participa en la búsqueda de Lanzarote y ayuda a Aglován frente a Agripa.

Textos: Gal, LA, VMCont, AM, Mer.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», *Modern Philology* 38 (1940-1), pp. 267-87, vid. pp. 267-270.

Yvaín, hijo de Urién. 6. Hijo de Urién y de una de las hermanas de Arturo, que según unos textos se llama Brimesent (o Hermesent) y según otros sería Morgana. También llamado Yvaín el Grande. Sobrino, por tanto, del rey Arturo y primo de algunos de los caballeros más importantes de la Mesa Redonda, como Galván, Agravaín, Gueheriet, etc., que le ayudan a reconciliar a su padre con el joven rey Arturo. Chrétien lo convierte en el protagonista de su novela *Li chevaliers au lion* (*Yvain*). Con el propósito de vengar la afrenta que siete años antes sufrió su primo Calogrenante, al ser derrotado por un caballero defensor de una fuente maravillosa, Yvaín abandona la corte del rey Arturo para buscar al caballero de la fuente y enfrentarse con él. Efectivamente, lo encuentra, luchan uno contra otro y, al final, Yvaín hiere mortalmente a su oponente. Haciendo acopio de sus últimas fuerzas, el caballero se da a la fuga e Yvaín lo persigue hasta su castillo, donde cae en una trampa y queda atrapado en un corredor, entre las dos puertas de entrada. Entretanto, el caballero de la fuente y señor del castillo, cuyo nombre es Escladós el Rojo, muere y sus hombres van en busca de Yvaín, al que creen tener bien cogido, con la intención de hacerle pagar su crimen. Pero cuando llegan, no lo encuentran, porque Lunete, una muchacha que habita en el castillo como doncella al servicio de la esposa de Escladós, ha reconocido al caballero de Arturo y en agradecimiento por un antiguo favor, le ayuda a salir del atolladero dándole un anillo que lo hace invisible. En estas condiciones, Yvaín se convierte en testigo de excepción de los funerales de Escladós el Rojo, sin que nadie advierta su presencia. Es entonces cuando el caballero ve por primera vez a Laudine, la viuda, de la cual se enamora apasionadamente. Con la ayuda de Lunete, que intercede por él ante su señora y la convence de la necesidad de tomar un nuevo esposo, para que la fuente

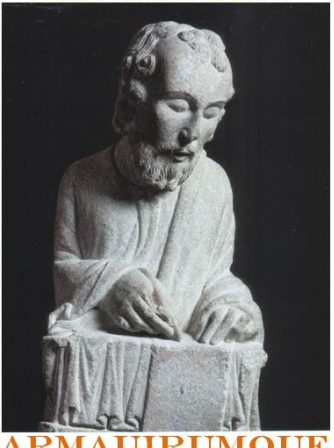
no esté sin defensor, Yvaín llega a ganarse el favor de Laudine y, algunos días después, se casa con ella. Poco tiempo más tarde, Arturo y su mesnada llegan a la fuente y Keu intenta la aventura descrita por Calogrenante. Es Yvaín quien acude a defender el lugar. Keu combate contra él y es vencido. Después, Yvaín revela su identidad y acoge a los de la Mesa Redonda en su castillo. Influido por Galván, Yvaín siente el deseo de reincorporarse a la vida errante, con el fin de buscar aventuras que le permitan demostrar su proeza y mantener su reputación caballeresca. Pide licencia a Laudine para marcharse y ella se la concede no de muy buen grado, imponiéndole el plazo de un año para su regreso. Pero dicho plazo expira e Yvaín no regresa junto a su mujer, absorbido como está por la vida caballeresca. Laudine monta en cólera contra su marido y, al verse rechazado por ella y tratado de traidor y mentiroso, Yvaín se vuelve loco y pasa una temporada en el bosque, totalmente desquiciado. Una doncella le proporciona la curación a su mal y, una vez recuperado, Yvaín salva a un león que es atacado por una serpiente. El animal se convierte en su más fiel compañero y, a partir de ese momento, Yvaín es conocido como «el Caballero del León». Empieza así para Yvaín una carrera ascendente, a lo largo de la cual va acometiendo diversas y peligrosas aventuras que le permiten demostrar su valor y recuperar la identidad caballeresca que había perdido durante el tiempo de su locura. Al mismo tiempo irá haciéndose, de nuevo, merecedor del amor de Laudine, aunque, en realidad, es Lunete quien, con su astucia, consigue la reconciliación definitiva entre el caballero y su esposa. *Galehaut* (Vulgata) da una versión diferente del origen del sobrenombre por el que se conoce a Yvain. Según esta obra, se le llama «Caballero del León» porque en su escudo lleva la piel de un león que había matado Lionel, el primo de Lanzarote, poco después de haber sido armado caballero. Siendo uno de los caballeros habituales de la comunidad artúrica, no debe extrañar que sus apariciones en los textos sean abundantes y, muchas veces, de relativa importancia. Participa en casi todas las aventuras colectivas emprendidas por los compañeros de la Mesa Redonda y en la mayor parte de las guerras llevadas a cabo por Arturo contra sus diferentes enemigos: así, está presente en las búsquedas de Lanzarote, en las campañas contra Claudás y en las luchas contra el ejército de Galahot y contra los Sajones, defiende la casa de la madre de Aglován, en la busca del Grial y, final-

mente, muere a manos de Mordret en la batalla de las llanuras de Salesbieres, el día en que el universo artúrico se desmorona definitivamente. Hubo un personaje histórico de nombre Owein, hijo del también histórico Urién, en el cual cabría buscar el origen del Yvaín literario. Owein es también el nombre del protagonista del *mabinogi* titulado *La dama de la fuente*, que reproduce casi exactamente la historia que relata Chrétien en *Yvain*. (Véase **Laudine, Lunete, Fuente Peligrosa** e **Yvain de Lionel.**)

Textos: *passim*.

Bibl.: Brugger, E., «Yvain and His Lion», *Modern Philology* 38 (1940-1), pp. 267-87; Loomis, *Arthurian Tradition*, pp. 269-273. Véase, además; Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature*, pp. 333-347.

* EX LIBRIS *



ARMAUIRUMQUE

Z

Zifar. Rey de Mentón. Desciende del rey Tared de la India; marido de Grima y padre de Garfín y Roboán. Los caballos se le mueren antes de que transcurran diez días, por lo que el rey decide no llamarlo en mucho tiempo. Viéndose pobre y sabiéndose de linaje real, decide partir con su mujer e hijos en busca de fortuna. Cerca de Mella, Garfín es arrebatado por una leona; en la misma ciudad, pierde a Roboán y, dos días más tarde, Grima embarca y la nave se hace a la mar sin que Zifar llegue a subir en ella. Con la ayuda de un caballero amigo —el ribaldo—, derrota a los hijos y al sobrino del rey de Ester y levanta el sitio de la ciudad del reino de Mentón. Como recompensa recibe la mano de la princesa y, a la muerte de su suegro, hereda el reino. Pasado el tiempo, se acuerda de su matrimonio, por lo que pacta con la reina permanecer casto durante dos años: no ha transcurrido el plazo, cuando reconoce a Grima, que le acaba de presentar para pedirle permiso para construir un hospital. Luego, identifica a sus hijos, a los que arma caballeros. Tras vencer al conde Nasón, manda que lo mutilen, lo quemen y arrojen sus cenizas al Lago Solfáreo. Justamente ocho días antes de que termine el plazo fijado para el pacto de castidad, muere la reina, con lo que Zifar puede reconocer a Grima como su legítima mujer, y a Garfín y Roboán como a sus hijos.

Texto: LCZ.

Bibl.: Burke, J. F., *History and Vision: The Figural Structure of the LCZ*. London, 1972; Walker, R. M., *Tradition and Technique in LCZ*, London, 1974; Keightley, R. G., «The Story of Zifar and the Structure of the LCZ», en *The Modern Language Review*, 1978, pp. 308-327.

Textos

AA: —*The Anturs of Arthur at the Tarnewathelan.* MS Ireland. En *Three Early English Metrical Romances,* ed. J. Robson, Camden Society, XVIII (1842), 1-26.

—*The Awntyrs off Arthure at the Terne Wathelyne.* MS Lincoln Cathedral Library 91(Thornton MS). En *Scottish Alliterative Poems,* ed. F. J. Amours, Scottish Text Society, XXVII, XXXVIII (1892-97), 115-71.

—*The Awntyrs off Arthure at the Terne Wathelyne.* MS Douce 324, ed. por Amours.

Ag: —*Agravain,* ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances, Edited from Manuscripts in the British Museum. 7 vols. and an Index,* Washington, 1908-16, V (*Le Livre de Lancelot del Lac,* pt. III, 1912), 3-409.

—ed. A. Micha, *Lancelot.* 9 vols. Paris-Genève, 1978-83, IV (*D'une aventure d'Agravain jusqu'à la fin de la quête de Lancelot par Gauvain et ses compagnons,* 1979). Traducción de C. Alvar, *Lanzarote del Lago.* 7 vols. Madrid, Alianza Editorial, 1987-1988, V (*El libro de Agravain,* 1988).

AKA: *The Avowing of King Arthur, Sir Gawain, Sir Kay, and Sir Badlwin of Britain.* MS Ireland. En *Middle English Metrical Romances,* ed. W. Hoyt French y Ch. Brockway Hale (New York, Prentince-Hall, Inc., 1930), pp. 605-46.

AKC: *King Arthur and the King of Cornwall.* MS British

Museum Additional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F. J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS*. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868. vol. I, pp. 59-73.

AM: —*Arthour and Merlin*. MS National Library of Scotland 19. 2. 1. 155 (Auchinleck MS), ed. E. Kölbing, *Altenglische Bibliothek*, IV (1890), pp. 1-272.

—*Arthour and Merlin*. MS Douce 236, ed. Eugene Kölbing, *Altenglische Bibliothek*, IV(1890), pp. 273-370.

—*Arthour and Merlin*. MS Harley 6223, ed. W. B. D. D. Turnbull, *Abbotsford Club*, XII (1838), pp. X-XIII.

—*Arthour and Merlin*. MS Lincoln's Inn 150, ed. Eugene Kölbing, *Altenglische Bibliothek*, IV (1890), pp. 273-370.

—Henry Lovelich, *Merlin*. MS Corpus Christi (Cambridge) 80, ed. Ernst A. Kock, *Early English Text Society*, Extra Series XCIII, CXII; *English Early Text Society*, Original Series, CLXXXV (1904, 1913, 1932).

—*Merline*. MS British Museum Additional 27879 (*Percy Folio MS*). En J.W. Hales y F.J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS*. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868. vol. I, pp. 417-96.

Amadís: Garci Rodríguez de Montalvo. *Amadís de Gaula*, ed. J. M. Cacho Blecua. 2 vols. Madrid, Cátedra, 1987-88.

AO: *Alixandre l' Orphelin, a Prose Tale of the Fifteenth Century*, ed. Cedric E. Pickford. Manchester, UP, 1951.

AP: *L' Atre périlleux*, ed. Brian Woledge (Classiques Français du Moyen Age 76; Paris, 1936). Traducción de V. Cirlot, *El Cementerio Peligroso*. Madrid, Siruela, 1984.

Art: *Arthur*. MS Liber Bathoniae 1428 (Marquis of Bath's MS), ed. F. J. Furnivall, en *Early English Text Society*, Original Series, II (1864).

Baladro: *El Baladro del Sabio Merlín*, ed. P. Bohigas. 3 vols. Barcelona, Selecciones Bibliófilas 1957, 1961 y 1962.

Bd: Robert de Blois, *Beaudous*, ed. Jacob Ulrich, Robert von Blois, Sämtliche Werke, 3 vols., Berlin, 1889-95 (Berlin, 1889; vol. I).

BI: Renaut de Beaujeu, *Le Bel Inconnu*, ed. G. Perrie Williams (Classiques Français du Moyen Age 38; Paris, 1929).

Traducción de V. Cirlot, Renaut de Beaujeu, *El Bello Desconocido*. Madrid, Siruela, 1983.

Blio: *Bliocadran*, ed. Alfons Hilka, en *Der Percevalroman (Li Contes del Graal)*, Halle (Saale), 1932; en Christian von Troyes, *Sämtliche erhaltene Werke*, vol. V, pp.430-54.

Brut: Wace, *La Partie Arthurienne du Roman de Brut*, ed. I. D. O Arnold and M. M. Pelan. Paris, Klincksieck, 1962.

Cesp: *Le Chevalier à l'épée*, en R. C. Johnston y D. D. R. Owen, *Two Old French Gauvain Romances*. Edinburgh-London, Scottish Academic Press, 1972. Traducción de I. de Riquer, *El Caballero de la Espada. La Doncella de la Mula*. Madrid, Siruela, 1984.

C2E: *Li Chevaliers as deus espees*, ed. W. Foerster. Halle a. S., 1877.

CC: *Carle off Carlile*. MS British Musum Additional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F. J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS*. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868. vol. III, 275-94.

Char: —*Le Conte de la Charrette*, ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, op. cit., IV (*Le Livre de Lancelot del Lac*, pt. II, 1911), 155-362.

—*Lancelot*. Ed. Micha (cit.), vol. II, 1978. Traducción C. Alvar, *Lanzarote del Lago*, vol. IV (*El libro de Meleagant*). Madrid, Alianza Editorial, 1988.

Char A: *Le Roman en prose de Lancelot du Lac: Le Conte de la Charrette*, ed. G. Hutchings. Paris, 1938, pp. 1-112.

Chv: Marie de France, *Chevrefoil*, en *Lais*, ed. A. Ewert (Oxford, 1944), pp. 123-6. Trad. de L. A. de Cuenca, *La madreselva*, en *Los Lais* de María de Francia. Madrid, Siruela, 1987, pp. 89-92.

Claris: *Li Romans de Claris et Laris*, ed. J. Alton (*Bibliothek des litterarischen Vereins in Stuttgart* 169). Tübingen, 1884.

Clig: Chrétien de Troyes, *Cligés*, ed. Alexandre Micha (Classiques Français du Mogen Age 84). Paris, 1957.

CM: *Le Conte du Mantel*, ed. F. A. Wulff, en *Romania* 14 (1885), pp. 343-80.

Cor: Robert Biquet, *Le Lai du Cor,* ed. H. Dörner. Strassburg, 1907.

CP 1: *The Continuations of the Old French Perceval of Chrétien de Troyes,* ed. W. Roach. Filadelfia, Univ. of Pennsylvania, 1949. Traducción (o resumen) de I. de Riquer, en *El cuento del Grial de Chrétien de Troyes y sus Continuaciones.* Prólogo y traducción del *Cuento del Grial* por M. de Riquer. Traducción de las *Continuaciones* e Indices por I. de Riquer. Madrid, Siruela, 1989.

CP 2: *The Second Continuation de Perceval, vv. 21917-34934 de Perceval le Gallois ou le Conte du Graal,* ed. Ch. Potvin (Publications de la Société des Bibliophiles belges, n.° 21) 6 vols., Mons, 1865-71. Traducción (o resumen) de I. de Riquer, en *El cuento del Grial de Chrétien de Troyes y sus Continuaciones.* Prólogo y traducción del *Cuento del Grial* por M. de Riquer. Traducción de las *Continuaciones* e Indices por I. de Riquer. Madrid, Siruela, 1989.

CP GM: Gerbert de Montreuil, *La Continuation de Perceval,* ed. M. Williams (Classiques Français du Moyen Age 28, 50). 2 vols., Paris, 1922-5, versos. 1-14078 del texto. Los versos 14342-556, en A. Hilka, «Die geistliche Tendez und das Motiv vom Geprellten Teufel», en *Zeitschrift für romanische Philologie* 53 (1933), pp. 303-11.

—*The second Continuation.* Ed. W. Roach, Filadelfia, Pennsylvania University Press, 1971 (vol. IV). Traducción (o resumen) de I. de Riquer, en *El cuento del Grial de Chrétien de Troyes y sus Continuaciones.* Prólogo y traducción del *Cuento del Grial* por M. de Riquer. Traducción de las *Continuaciones* e Indices por I. de Riquer. Madrid, Siruela, 1989.

CP M: Mannessier, *La Continuation de Perceval, vv. 34935-45379 de Perceval le Gallois ou le Conte du Graal,* ed. Ch. Potvin, op. cit.

—*The third Continuation by Manessier.* Ed. W. Roach, Filadelfia, Pennsylvania University Press, 1983 (vol. V). Traducción (o resumen) de I. de Riquer, en *El cuento del Grial de Chrétien de Troyes y sus Continuaciones.* Prólogo y traducción del *Cuento del Grial* por M. de Riquer. Traducción de las *Continuaciones* e Indices por I. de Riquer. Madrid, Siruela, 1989.

CRP: *La Compilation de Rusticien de Pise*, en E. Löseth, *Le Roman en prose de Tristan, le roman de Palamède, et la compilation de Rusticien de Pise*, analyse critique d'après les manuscrits de Paris. Paris, 1890 (reed. New York, 1970), párrafos 620-9, 639-43.

Culhwch: *The White Book Mabinogion*. Ed. J. G. Evans. Pwllhelli, 1907. Trad. ingl. G. y T. Jones, *The Mabinogion*. 3 ed. London, 1975. Traducción de V. Cirlot: *Mabinogion*. Barcelona, PPU, 1986.

DG: *Durmart le Galois*, ed. Joseph Gildea, O.S.A. 2 vols., Villanova, 1965-6.

DP: *The Didot Perceval According to the Manuscripts of Modena and Paris*, ed. W. Roach. Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 1941.

DSG: *La Demanda del Sancto Grial*, ed. de A. Bonilla y San Martín, en *Libros de Caballerías*, I. Madrid, NBAAEE, 1907.

EG: I, II. *Les Enfances Gauvain*, ed. P. Meyer, en *Romania* 39 (1910), pp. 1-32.

Eluc: *The Elucidation, a prologue to the Conte del Graal*, ed. A. Wilder Thompson (Publications of the Institute of French Studies, Inc.). New York, 1931.

EM: *La Estoria de Merlin*. Ed. K. Pietsch, *Spanish Grail Fragments*, vol. I. Chicago, University Press, 1924, pp. 55-81.

EPr: *Erec, roman arthurien en prose, publié d'après le ms. fr. 112 de la Bibliothèque Nationale*, ed. C. E. Pickford (Textes Littéraires Français 87; 2 ed.). Genève-Paris, 1968.

Erec: —Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, ed. Mario Roques (Classiques Français du Moyen Age 80; París, 1953). Traducción de V. Cirlot, A. Rossell y C. Alvar. Madrid, Siruela, 1987.

—*Erec und Enide*, ed. W. Foerster (Romanische Bibliothek 13). Halle A. S., 1896.

Esc: *Der Roman von Escanor von Gerard von Amiens*, ed. H. Michelant (Bibliothek des litterarischen Vereins in Stuttgart).

ESG: Robert de Boron, *Le Roman de l'Estoire dou Graal*, ed. W. A. Nitze (Classiques français du Moyen Age 57). Paris, 1927.

EstSG: *L'Estoire del Saint Graal*, ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, op. cit., I (1909).

Faula: Guillem de Torroella, *La Faula*, ed. de P. Bohigas i J. Vidal Alcover. Tarragona, 1984.

Fb: *La Folie Tristan de Berne*, ed. Ernest Hoepffner (Publications de la Faculté des Lettres de l'Université de Strasbourg, Textes d'Étude 3). 2 ed., Paris, 1949.

FF: *Floriant et Florete*, ed. Harry F. Williams (University of Michigan Publications, Language and Literature, vol. 23). New York, 1947.

FG: *Fergus, Roman von Guillaume le Clerc*, ed. E. Martin, (Halle, 1872).

FL: *La Folie Lancelot, a hitherto unidentified portion of the Suite du Merlin contained in MSS. B. N. fr. 112 and 12599*, ed. F. Bogdanow (Beihefte zur Zeitschrift für romanische Philologie, 109. Heft), 1965.

Fo: *La Folie Tristan d'Oxford*, ed. E. Hoepffner (Publications de la Faculté des Lettres de l'Université de Strasbourg, Textes d'Étude 8). Paris, 1943.

FRC: Bauduins Butors, *Le Roman des fils du roi Constant*, ed. L. Thorpe, «The Four Rough Drafts of Bauduins Butors», *Nottingham Mediaeval Studies* 12 (1968), pp. 3-20; 13 (1969), pp. 49-64; 14 (1970), pp. 41-63.

Gal: —*Galehaut*, ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, op. cit., III (*Le Livre de Lancelot del Lac*, pt. I, 1910), IV (*Le Livre de Lancelot del Lac*, pt. II, 1911), pp. 3-155.

—*Lancelot*. Ed. Micha (cit.), vol. VIII, 1982. Traducción C. Alvar, *Lanzarote del Lago*, vol. II (*El libro de Galahot*). Madrid, Alianza Editorial, 1987.

GC: *Guiron le Courtois*, en R. Lathuillère, *Guiron le Courtois, Étude de la tradition manuscrite et analyse critique* (Publications romanes et françaises, 86). Genève, 1966.

GCC: *Syre Gawene and the Carle of Carelyle. MS Porkington 10, National Library of Wales.* Ed. R. W. Ackerman. «University of Michigan Contributions in Modern Philology,» No. VIII (1947).

GG: *Golagros and Gawane. National Library of Scotland Print.* En *Pieces from the Makculloch and the Gray MSS. Together with the Chepman and Myllar Prints*, ed. G. Stevenson, Scottish Text Society, LXV (1918), pp. 67-110.

GGK: *Sir Gawain and the Green Knight.* MS Cotton Nero A. X. Ed. Sir Israel Gollancz, *Early English Text Society*, Extra Series, CCX (1940). Obra traducida por F. Torres Oliver, *Sir Gawain y el Caballero Verde.* Madrid, Siruela, 1982.

Girone il Cortese: Ed. de F. Tassi. Florencia, 1855.

GK: *The Green Knight.* MS British Museum Aditional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F.J. Furnivall, Bishop Percy's Folio MS. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868. II, pp. 56-77.

Gl: *Gliglois*, ed. Ch. H. Livimgston (Harvard Studies in Romance Languages 8), Cambridge, Harvard UP, 1932.

Gog: *Gogulor*, ed. Ch. H. Livingston, «Fragment d'un roman de chevalerie», *Romania* 66 (1940), pp. 85-93.

Grim: *Histoire de Grimaud*, ed. E. Hucher, en *Le Saint-Graal* (3 vols., Le Mans-Paris, 1875-8), III, pp. 311-738.

GYM: *Die Abenteuer Gawains, Ywains und Le Morholts mit den drei Jungfrauen aus der Trilogie (Demanda) des Pseudo-Robert de Borron. Die Fortsetzung des Huth-Merlin nach der allein bekannten HS. Nr. 112 der Pariser National Bibliothek*, ed. H. Oskar Sommer (Beihefte zur Zeitschrift für romanische Philologie, 47. Heft), 1913.

HG: Herry Lovelich, *The History of the Holy Grail.* MS Corpus Christi (Cambridge) 80, ed. Fr. J. Furnivall, commentary by D. Kempe, *Early English Text Society*, Extra Series, XX, XXIV, XXVIII, XXX, XCV (1874, 1875, 1877, 1878, 1905).

HRB: Geoffrey de Monmouth, *Historia Regum Britanniae*, ed. E. Faral, en *La Légende Arthurienne*, vol. III. Paris, 1929.

Traducción de L. A. de Cuenca: *Historia de los Reyes de Bretaña,* Madrid, Siruela, 1984.

Hunb: —*Hunbaut*, ed. J. Stürzinger-H. Breuer (Gesellschaft für romanische Literatur 35). Dresde, 1914.

—*The Romance of Hunbaut. An Arthurian Poem of the Thirteenth Century*, ed. M. Winters. Leiden, 1984.

IS: *Ilas et Solvas*, ed. E. Langlois, «Fragments d un roman de la Table Ronde», en *Mélanges offerts à M. E. Picot.* 2 vols., Paris, 1913. vol. I, pp. 383-9.

JA: —*De Sancto Joseph ab Arimathia.* British Museum Print (Pynson). En *Joseph of Arimathie*, ed. W. W. Skeat, *Early English Text Society*, Original Series, XLIV (1871), pp. 33-34.

—*Joseph of Arimathie.* MS Vernon, ed. W. W. Skeat, *Early English Text Society*, Original Series, XLIV (1871), pp. 1-23.

—*The Lyfe of Joseph of Armathy.* British Museum Print (Wynkyn the Worde). En *Joseph of Arimathie*, ed. Walter W. Skeat, *Early English Text Society*, Extra Series, XLIV (1871), pp. 25-32.

Jaufre: *Jaufre.* Ed. de R. Lavaud y R. Nelli, en *Les troubadours*, 1960.

JG: *The Jeaste of Sir Gawayne.* MS Douce 261. En *Sir Gawayne*, ed. Sir Fr. Madden (Bannatyne Club), pp. 207-23.

Josep Abarimatia: *El libro de Josep Abarimatia.* Ed. K. Pietsch. Chicago, UP, 1924, pp. 3-54.

K: Heinrich von dem Türlin, *Diu Crône*, ed. G. Scholl (Bibliothek des Litterarischen Vereins in Stuttgart, 27). Tübingen, 1852. Reedic. Amsterdam, 1966.

KAD: *Kinge Arhurs Death o The Legend of King Arthur.* Ms British Museum Additional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F. J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS.* 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868, I, pp. 497-507.

LA: *Le Livre d' Artus*, ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, op. cit., VII (1913).

Lanc: —Chrétien de Troyes, *Le Chevalier de la Charrette*, ed. M. Roques (Classiques Français du Moyen Age 86). Paris, 1958. Traducción de L. A. de Cuenca y C. García Gual: Chré-

tien de Troyes, *El Caballero de la Carreta*. Madrid, Alianza Editorial, 1983.

—*The Karrenritter (Lancelot)*, ed. W. Foerster (Halle A.S. 1899; en vol. IV of Christian von Troyes, *Sämtliche erhaltene Werke*).

Lançarote: Ed. K. Pietsch. Chicago, UP, 1924, pp. 85-89.

Lay: Layamon, *Brut*. MS Cotton Caligula A IX, ed. Sir Fr. Madden. Society of Antiquaries of London. 3 vols. London, 1847.

—Layamon, *Brut*. MS Cotton Otho C XIII, ed. por Madden.

LCZ: *Libro del Caballero Zifar*, ed. C. González. Madrid, Cátedra, 1983.

LD: —*Libeaus Desconus*. MS Lincoln's Inn 150. Ed. M. Kaluza, *Altenglische Bibliothek*, V (1890).

—*Libius Disconius*. MS British Museum Additional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F. J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS*. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868, II, pp. 404-97.

LdL: *Lancelot do Lac. The Non-Cyclic Old French Prose Romance*, ed. E. Kennedy. 2 vos. Oxford, UP, 1980.

LL: —*Lancelot of the Laik*. MS Cambridge University Library Kk I 5, ed. M. Muriel Gray, *Scottish Text Society*, II (1912).

—*Sir Lancelot of Dulake*. MS Brittish Museum Additional 27879 (Percy Folio MS). En J. W. Hales y F. J. Furnivall, *Bishop Percy's Folio MS*. 4 vols. London, N. Trübner & Co., 1867-1868, I, pp. 84-87.

LMA: *Le Morte Arthur*. MS Harley 2252, ed. J. D. Bruce, *Early English Text Society*, Extra Series, LXXXVIII (1903).

LTr: *Libro del Esforzado Caballero Don Tristán de Leonís y de sus grandes hechos de armas* [1528], ed. A. Bonilla y San Martín. Madrid, 1907.

Lv: Marie de France, *Lanval*, en *Lais*, ed. A. Ewert (Oxford, 1944) pp. 58-74. Trad. de L. A. de Cuenca, *Lanval*, en *Los Lais* de María de Francia. Madrid, Siruela, 1987, pp. 43-54.

MA: *Morte Arthure*. MS Lincoln Cathedral Library 91

(Thornton MS), ed. Erik Björkman, *Alt- und Mittelenglische Texte*, IX (1915).

Mabinogi: *Vid.* Culhwch. Traducción de V. Cirlot.

Mal: —Sir Thomas Malory, *Le Morte Darthur*. Caxton Edition Reimpreso y editado por Oskar Sommer. 3 vols. London, David Nutt, 1889-91.

—*The Works of Sir Thomas Malory*. Winchester MS, ed. E. Vinaver. 3 vols. Oxford, Clarendon Press, 1947. Traducción (del texto de J. Cowen, 1969) de F. Torres Oliver: Sir Thomas Malory, *La Muerte de Arturo*. 3 vol. Madrid, Siruela, 1985.

Mel: *Melior*. Bodleian Library Oxford, MS French f. 5. E. Vinaver, «Fragment d' un roman en vers du XIII siècle,» *Arthuriana* 2 (January 1929-June 1930), p. 81.

Mer: *Merlin, a Prose Romance*. MS Cambridge University Library Ff III 11. Ed. H. B. Wheatley, *Early English Text Society*, Original Series, X, XXI, XXXVI, CXII (1865, 1866, 1899).

MG: *The Marriage of Sir Gawaine*. MS British Museum Additional 27879 (Percy Folio MS). En Hales and Furnivall, (cit.) I, 103-18.

Mort: *La Mort le Roi Artu, roman du XII siècle*, ed. Jean Frappier (Textes Littéraires Français 58) 3.ª ed., Genève-Paris, 1964. Traducción C. Alvar, *La muerte del rey Arturo*. 5.ª ed. Madrid, Alianza Editorial, 1988.

MP: Raoul de Houndec, *Meraugis de Portlesguez*, ed. M. Friedwagner (Halle, 1897; vol. I de Raoul von Houndec, *Sämtliche Werke*, 2 vols., Halle, 1897-1909). Traducción de F. Xavier Dilla, en Barcelona, PPU, 1987.

Msf: Paiens de Maisières, *La Mule sanz frain*, ed. B. Orlowski (Paris, 1911), con el título de *La Damoisele à la mule*. Traducción de I. de Riquer, *La Doncella de la Mula*. Madrid, Siruela, 1984.

Pap: *Le Chevalier du Papegau*, ed. F. Heuckenkamp. Halle A. S., 1896.

Parzival: Wolfram von Eschenbach, *Parzival, Titurel, Tagelieder*, ed. G. Augst et al. 2 vols. Stuttgart, 1970.

Perc: —Chrétien de Troyes, *Der Percevalroman (Li Contes del Graal)*, ed. A. Hilka. Halle (Saale), 1932; en vol. V de *Christian von Troyes, Sämtliche erhaltene Werke.*

—*Le Roman de Perceval ou le Conte du Graal*, ed. W. Roach (Textes Littéraires Français 71; 2.ª ed., Genève-Paris, 1959).

—Chrétien de Troyes, *Li contes del Graal / El Cuento del Grial*, por M. de Riquer. Barcelona, 1985. Y también, *El cuento del Grial de Chrétien de Troyes y sus Continuaciones.* Prólogo y traducción del Cuento del *Grial* por M. de Riquer. Traducción de las *Continuaciones* e Indices por I. de Riquer. Madrid, Siruela, 1989.

Perceforest: *Le Roman de Perceforest*, ed. de J. H. M. Taylor (Textes Littéraires Français, 279). Parte I. Genève, 1979.

Perl: *Le Haut Livre du Graal: Perlesvaus*, ed. W. A. Nitze, T. Atkinson Jenkins, and Collaborators (The Modern Philology Monographs of the University of Chicago) 2 vols., University of Chicago Press, 1932-7. Traducción de V. Cirlot, *Perlesvaus o El Alto Libro del Graal.* Madrid, Siruela, 1986.

PG: *Sir Perceval of Gales.* MS Lincoln Cathedral Library 91 (Thornton MS). Ed J. Campion y F. Holthausen, *Alt— und Mittelenglische Texte*, V (1913).

PJA: *Prose Joseph d' Arimathie*, ed. W. Roach, «The Modena Text of the prose Joseph d' Arimathie », en *Romance Philology* 9 (1955-60), pp. 313-42.

PM: *Les Prophécies de Merlin*, ed. según MS. 593 en la Bibliothèque Municipale de Rennes, por L. Allen Paton (*The Modern Language Association of America Monograph Series* I). 2 vols, New York, 1926-7, (Reedic. 1966).

Pr Cl: *Le Livre de Alixandre empereur de Constentinoble et de Cliges son filz*, ed. W. Foerster, en *Cligés* (Halle, 1884; vol. I de *Christian von Troyes, Sämtliche erhaltene Werke*, pp. 281-338).

PrEE: *Die Prosaauflösung des Erec*, ed. W. Foerster, en *Erec und Enide*, Halle, 1890; vol. III de *Christian von Troyes, Sämtliche erhaltene Werke*, pp. 251-94.

PrM: —Robert de Boron, *Prose Merlin*, ed. G. Paris et J. Ulrich, *Merlin, roman en prose du XIII siècle, publié avec la mise en prose du poème de Merlin de Robert de Boron d' après*

le manuscrit appartenant à M. Alfred H. Huth (Société des Anciens Textes Français); 2 vols., Paris, 1886, I, 1-146.

—Robert de Boron, *Merlin. Roman du XIII siècle*, ed. A. Micha. Paris-Genève, 1980.

PVMA: *Post-Vulgate Mort Artu*, ed. F. Bogdanow en *The Romance of the Grail*, Manchester UP-New York, 1966, pp. 261-70 (dos fragmentos: I, 1-94, pp. 261-4; II, 1-220, pp. 264-70).

QSG: *La Queste del Saint Graal, roman du XIII siècle*, ed. Albert Pauphilet (Classiques Français du Moyen Age 33). Paris, 1949. Traducción C. Alvar, *La búsqueda del Santo Grial*. Madrid, Alianza Editorial, 1987.

Rig: *Les Merveilles de Rigomer*, von Jehan, ed. W. Foerster-H. Breuer (Gesellschaft für romanische Literatur. 19, 39). 2 vols., Dresde, 1908-15.

Sil: *Le roman de Silence* por Heldris de Cornualle. Ed. L. Thorpe. Cambridge, 1972. Traducción de A. Benaim Lasry, Heldrís de Cornualles, *El libro de Silence*. Madrid, Siruela, 1986.

SM(H): *La Suite du Merlin*, ed. G. Paris and J. Ulrich, *Merlin, roman en prose du XIII siècle, publié... d' après le manuscrit appartenant à M. Alfred H. Huth*, op. cit., I, 147-280, II, 1-254.

SSG: *Stòria del Sant Grasal*, ed. V. Crescini i V. Todesco. Barcelona, 1917.

Tav. Rit: *La Tavola Ritonda*, ed. F. L. Polidori. 2 vols. Bolonia, 1864-5.

TG: *The Turke and Gowin*. MS British Museum Additional 27879 (Percy Folio MS) En Hales and Furnivall (cit.), I, pp. 88-102.

TL: Mossèn Gras, *Tragèdia de Lançalot*, ed. M. de Riquer. Barcelona, Quaderns Crema, 1984.

TrB: Béroul, *Tristan*, ed. A. Ewert (Oxford, 1939). Traducción de V. Cirlot, Béroul, *Tristán e Iseo*. Barcelona, PPU, 1986.

Tri: *Sir Tristem*. MS National Library of Scotland 19. 2. 1. 155 (Auchinleck MS). Ed. G. P. Mc Neill, Scottish Text Society, VIII (1885-86).

TrL: *El Cuento de Tristán de Leonís*, ed. G. T. Northup. Chicago, 1928.

TrPr: —*Le roman de Tristan en prose*, ed. R. L. Curtis (Woodbridge, Suffolk, 1963-1985), 3 vol. TrPr II: *Le Roman en prose de Tristan...analyse critique...*, por E. Löseth, op. cit., Prólogo y párrafos 1-619.

—*Le roman de Tristan en prose*, ed. Ph. Ménard. vol. I. Genève, 1987.

TrT: Thomas, *Les Fragments du Roman de Tristan*, ed. B. H. Wind (Textes Littéraires Français 92) Genève-Paris, 1960. Traducción de V. Cirlot, en Béroul, *Tristán e Iseo*. Barcelona, PPU, 1986

Ty: —«Le Lai de Tyolet», ed. G. Paris, *Romania* 8 (1879), pp. 40-50.

Tobin, P. M., *Les lais anonymes des XIIe. et XIIIe. siècles*. Genève, 1976. pp. 227-254. Traducción de I. de Riquer, *Nueve Lais Bretones y La Sombra de Jean Renart*. Madrid, Siruela, 1987. pp. 83-96.

TyJ: *Tablante de Ricamonte y Jofré*, edic. de A. Bonilla y San Martín, en *Libros de Caballerías*, I. Madrid, NBAAEE, 1907.

VCMT: «Fragment du Vallet a la Cote Mal Taillie », ed. P. Meyer-G. Paris, en *Romania* 26 (1897), pp. 276-80.

VMCont: *Vulgate Merlin Continuation*, ed. H. Oskar Sommer, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, op. cit., II (*L' Estoire de Merlin*, 1908), pp. 88-466. Traducción de C. Alvar, *La Historia de Merlín*. 2 vols. Madrid, Siruela, 1989.

VR: Raoul de Houndec, *La Vengeance Raguidel*, ed. M. Friedwagner. Halle, 1909; ibíd., vol. II. Traducción de VVAA, Raoul de Houdenc, *La Venganza de Raguidel*. Barcelona, PPU, 1987.

WG: *The Weddynge of Sir Gawen and Dame Ragnell*. MS Rawlinson C 86. Ed. Laura Summer. «Smith College Studies in Modern Languages», vol. V, n.° 4 (1924).

Yder: *Der altfranzösische Yderroman*, ed. H. Gelzer (Gesellschaft für romanische Literatur 31). Dresden, 1913.

YG: *Ywain and Gawain.* MS Cotton Galba E IX. Ed. G. Schleich. Oppeln-Leipzig, 1887.

Yv: Chrétien de Troyes, *Le Chevalier au Lion (Yvain),* ed. M. Roques (Classiques Français du Moyen Age 89). Paris, 1960. Traducción de I. de Riquer, Chrétien de Troyes, *El Caballero del León.* Madrid, Alianza Editorial, 1988.

*Bibliografía general**

Ackerman, R. W., *An Index of the Arthurian Names in Middle English*. (Stanford University Publications, Language and Literature X). Stanford-London, 1952.

Alcock, Leslie, *Arthur's Britain: History and Archaeology, A. D. 367-634*, London, 1971.

Baumgartner, E., *Le «Tristan en prose»: Essai d'interprétation d'un roman médiéval*. Ginebra, 1975.

BBSIA: *Bulletin Bibliographique de la Société Internationale Arthurienne*.

Blaess, M., «Arthur's Sisters», en BBSIA, 8 (1956), pp. 69-77.

Bogdanow, F., «The Suite du Merlin and the Post-Vulgate Roman du Graal», en Loomis, ALMA, pp. 325-35.

— «The Spanish Baladro and the Conte du Brait», en *Romania* 83 (1962), pp. 383-99.

Bromwich, R., «The Welsh Triads», en Loomis, ALMA, pp. 44-51.

* Recojo en esta Bibliografía las obras de carácter general, que en algunas ocasiones no han sido citadas a lo largo del texto, pero que son de interés fundamental. Se encuentran también reunidas aquí otras obras a las que se alude con frecuencia. Finalmente, están presentes en estas páginas los repertorios bibliográficos, de nombres propios y los estudios que nos han sido de utilidad o que hemos empleado más a menudo. Para el resto de la bibliografía, véanse las voces correspondientes.

Bruce, J. D., «Some Proper Names in Layamon's Brut Not Represented in Wace or Geoffrey of Monmouth», en *Modern Language Notes* 26 (1911), pp. 65-69.
— «Arthuriana», en *Romanic Review* 3 (1912), pp. 173-93.
— «Galahad, Nascien and Some Other Names in the Grail Romances», en *Modern Language Notes* 33 (1918), pp. 129-37.
— *The Evolution of Arthurian Romance from the Beginnings down to the Year 1300.* 2 vols. 2nd. ed. with a supplement by A. Hilka, Gottingen, 1928 [Reed. Gloucester, Mass., 1958].
Brugger, E., «Eigennamen in den *Lais* der Marie de France», *Zeitschrift für französische Sprache und Litteratur* 49 (1927), pp. 201-52 y pp. 381-484.
— «The Hebrides in Arthurian Literature», en *Arthuriana* 2 (enero 1929-junio 1930), pp. 7-19.
— «'Der Schöne Feigling' in der arturischen Literatur», *Zeitschrift für romanische Philologie* 61 (1941), pp. 1-44; 63 (1943), pp. 123-73 y pp. 275-328; y 65 (1949), pp. 121-92 y pp. 289-433.
Bullock-Davies, C., «L'Uevre Salemun», en *Medium Aevum* 29 (1960), pp. 173-83.
Carman, J. Neale, *A Study of the Pseudo-Map Cycle of Arthurian Romance, to Investigate Its Historico-Geographic Background and to Provide a Hypothesis as to Its Fabrication.* Lawrence-Manhattan-Wichita, The University Press of Kansas, 1973.
Curtis, R. L., *Tristan Studies.* Munich, 1969.
Chênerie, M. L., *Le Chevalier Errant dans les romans arthuriens en vers des XIIe et XIIIe siècles.* Genève, 1986.
Ekwall, E., «Early Names of Britain», en *Antiquity* 4 (1930), pp. 149-56.
Fin du moyen age et renaissance: Mélanges de philologie française offerts à Robert Guiette. Amberes (Anvers), 1961.
Fletcher, R. H., *The Arthurian Material in the Chronicles Especially Those of Great Britain and France.* 2nd ed., Expanded by a Bibliography and Critical Essay for the Period 1905-1965 by R. S. Loomis. (Burt Franklin Bibliography and Reference Work Series 88) New York, 1966.
Flutre, L.-F., *Table des Noms Propes avec toutes leurs variantes figurant dans les Romans du Moyen Age écrits en français ou en provençal et actuellement publiés ou analysés* (Centre

d'Études Superieures de Civilisation Médiévale). Poitiers, 1962.
Foulon, Ch., «Enchanted Forests in Arthurian Romance», English trans. by Camila Hay Gillies, *Yorkshire Celtics Studies* 5 (1952), pp. 3-18.
Franciplegius: Medieval and Linguistic Studies in Honor of Francis Peabody Magoun, Jr. New York UP, 1965.
Frappier, J., *Étude sur la Mort le Roi Artu, roman du XIII siècle dernière partie du «Lancelot en prose» (Publications romanes et françaises, 70).* 2 ed., Genève-Paris, 1961.
GRLMA: *Grundriss der romanische Literaturen des Mittelalters.* Heidelberg, 1978.
Hanning, R. W., «Uses of Names in Medieval Literature», en *Names* 16 (1968), pp. 325-38.
Huby, M., *L'adaptation des Romans courtois en Allemagne au XIIe. et au XIIIe. siècle.* Paris, 1968.
Hughes, M. J., *Women Healers in Medieval Life and Literature.* Freeport (New York), 1943. [Reed. 1968].
Jackson, K. H., «The Arthur of History», en Loomis, ALMA, pp. 1-11.
Kennedy A. J., «The Hermit's Role in french Arthurian Romance», en *Romania* 95 (1974), pp. 54-83.
Kennedy, E., *Lancelot and the Grail. A Study of the Prose Lancelot.* Oxford, 1986.
Kinter, W. L., and Keller, J. R., *The Sibyl: Prophetess of Antiquity and Medieval Fay,* Filadelfia, 1967.
Lacy, N. J., ed., *A Medieval French Miscellany: Papers of the 1970 Kansas Conference on Medieval French Literature* (University of Kansas Humanistic Studies, 42). Lawrence, Kansas, 1972.
— ed., *The Arthurian Encyclopedia.* New York-London, 1986.
Langlois, Ernest, *Table des Noms Propes de toute nature compris dans les Chansons de Geste imprimées.* Paris, 1904.
Lawton, H. W., «L' uevre Salemon», en *Modern Language Review* 50 (1955), pp. 50-2.
Loomis, *Arthurian Tradition:* Loomis, R. S., *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes.* New York. Columbia UP, 1949.
Loomis, R. S., *Wales and the Arthurian Legend.* Cardiff, University of Wales Press, 1956.
— *The Grail from Celtic Myth to Christian Symbol.* Cardiff, University of Wales Press; New York, Columbia UP, 1963.

Loomis, ALMA: Loomis, R. S., ed., *Arthurian Literature in the Middle Ages, a Collaborative History*. Oxford, 1959.
Lot, F., «Nouvelles études sur la provenance du cycle arthurien, III-X», en *Romania* 28 (1899), pp. 321-47.
— «Celtica», en *Romania* 24 (1895), pp. 321-38.
— *Étude sur le Lancelot en prose* (Bibliothèque de l'École des Hautes Études, fasc. 226). Paris, 1918. [Reed. ampliada, 1954].
Loth, J., *Contributions à l' étude des romans de la Table Ronde*. Paris, 1912.
— «Contributions à l'étude des romans de la Table Ronde, IX-XIII», en *Revue Celtique* 37 (1917-19), pp. 317-23.
Lukman, N., «British and Danish Traditions. Some Contacts and Relations», en *Classica et Mediaevalia* 6 (1944), pp. 72-109.
Magoun, F. P., Jr., «An Index of Abbreviations in Miss Alma Blount's Unpublished *Onomasticon Arthurianum*», en *Speculum* 1 (1926), pp. 190-216.
Marx J., *Nouvelles Recherches sur la Littérature Arthurienne*. Paris, 1965.
— *La Légende arthurienne et le Graal*. Paris, 1952.
Mediaeval Studies in Honor of Jeremiah Denis Matthias Ford. Cambridge, Mass., Harvard UP, 1948.
Mélanges de langue et de littérature du moyen age et de la renaissance offerts à Jean Frappier. 2 vols. Genève, 1970.
Mélanges de linguistique et de littérature offerts à Alfred Jeanroy. Paris, 1928.
Mélanges de linguistique et de philologie romanes offerts à Monseigneur Pierre Gardette (Travaux de linguistique et de littérature publiés par le Centre de philologie et de littératures romanes de l'Université de Strasbourg, IV, 1). Strasbourg, 1966.
Mélanges de linguistique française et de philologie et littérature médiévales offerts à Monsieur Paul Imbs (Travaux de linguistique et de littérature publiés par le Centre de philologie et de littératures romanes de l'Université de Strasbourg, XI, 1, Strasbourg, 1973.
Mélanges de philologie française offerts à Robert Guiette → *Fin du moyen âge et renaissance*.
Mélanges offerts à Rita Lejeune. 2 vols., Gembloux, Duculot, 1969.

Micha, A., «Miscellaneous French Romances in Verse», en Loomis, ALMA, pp. 358-92.
— «The Vulgate Merlin», en Loomis, ALMA, pp. 319-24.
Morcovescu, N., «'Orgueilleux de la Lande', 'Ourgueilleuse de Logres', 'Chateau Orgueilleux', et autres appellations semblables dans les romans de Chrétien de Troyes», *Australian Journal of French Studies* 3 (1966), pp. 113-28.
Nitze, W. A., «Perlesavus», en Loomis, ALMA, pp. 263-73.
— y Williams, H. F., *Arthurian Names in the Perceval of Chrétien de Troyes* (University of California Publications in Modern Philology 38, 3), 1955, pp. 265-98.
Paton, L. A., *Studies in the fairy mithology of Arthurian Romance*. 2.ª ed., ampliada por R. S. Loomis (Burt Franklin Bibliographical Series XVIII). New York, 1960.
Pauphilet, A., *Etude sur la Queste del Saint Graal attribuée à Gautier Map*. Paris, 1921.
Pickford C. E., y Last, R. W., *The Arthurian Bibliography. I. Author Listing*. Woodbridge, Suffolk, 1981.
— Last, R. W., y Barker, C. R., *The Arthurian Bibliography. II, Subject Index*. Woodbridge, Suffolk, 1983.
Recueil de Travaux offert à M. Clovis Brunel. 2 vols., Paris, 1955.
Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature:* Reiss, E.; Reiss, L. H., y Taylor, B., *Arthurian Legend and Literature. An Annotated Bibliography. I. The Middle Ages*. New York-London, 1984.
Rickard, P., *Britain in Medieval French Literature 1100-1500*. Cambridge UP, 1956.
Romans du Graal dans la Littérature des XII et XIII siècles, Les. (Colloques Internationaux du Centre National de la Recherche Scientifique, III). Paris, 1956.
Sommer, H. Oskar, *The Vulgate Version of the Arthurian Romances* (8 vols., Washington, 1908-16); ver vol. VIII, *Index of Names and Places to vols. I-VII*.
Tatlock, J. S. P., *The Legendary History of Britain*. Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1950.
West, G. D., «L'uevre Salemon», en *Modern Language Review* 49 (1954), pp. 176-82.
West, *Prose: West, G. D., French Arthurian Prose Romances. An Index of Proper Names*. (University of Toronto Romance Series 35). University of Toronto Press, 1977.
West, *Verse:* West, G. D., *An Index of Proper Names in french*

Arthurian Verse Romances, 1150-1300 (University of Toronto Romance Series 15). University of Toronto Press, 1969.

Woledge, B., *L'Atre périlleux Études sur les manuscrits, la langue et l'importance littéraire du poème, avec un spécimen du texte*. Paris, 1930.

— *Bibliographie des romans et nouvelles en prose française antérieurs à 1500*. Genève, 1975.

— *Bibliographie des romans et nouvelles en prose française antérieurs à 1500. Supplément 1954-1973*. Genève, 1975.

Variantes y otras formas

Aalardius → *Alardín del Lago*
Aalardín → *Alardín del Lago*
Aalardras → *Alardín del Lago*
Abarimacia → *José de Arimatea*
Abarimathye → *José de Arimatea*
Accolon of Gaul → *Accalón de Gaula*
Achalain → *Galescalain*
Achalon → *Accalón de Gaula*
Acheflour → *Blancaflor 1*
Achelain → *Galescalain*
Açon → *Acés del Monte Hermoso*
Adragain → *Agravadain de los Valles de Galoyre*
Adragaís li Brus → *Adragain*
Adragant → *Adragain*
Adragarus ly Bauns → *Adragain*
Adragán → *Adragain*
Adragein the Broun → *Adragain*
Adragenis → *Adragain*
Adrageyns → *Adragain*
Adrygayns → *Adragain*
Aelis → *Alis*
Aene → *Enna*
Agadabran → *Hargadabrán*
Aganore → *Aganor*
Agarez → *Gueheriet*
Agauus → *Aiglín de los Valles*
Agglovale → *Aglován*
Aggravain → *Agravain*
Aglain → *Aiglín de los Valles*
Aglarale → *Aglován*
Aglaval → *Aglován*
Aglavaus → *Aglován*
Aglins → *Aiglín de los Valles*
Aglon → *Aiglín de los Valles*
Agloval → *Aglován*
Aglovale → *Aglován*
Aglovaus → *Aglován*
Aglu → *Aiglín de los Valles*
Agnysas → *Aguisán*
Agrafain → *Agravain*
Agragayns → *Adragain*
Agrauain (the Prowde) → *Agravain*
Agrauayn a la dure mayn → *Agravain*
Agrauayne → *Agravain*
Agrauayye → *Agravain*
Agrauvain → *Agravain*
Agravadain del Chastel des Mares → *Agravadain el Negro*
Agravadain dou Chastel Fort → *Agravadain el Negro*

Agravadain le Noir → *Agravadain el Negro*
Agravadins of the Strong Castell → *Agravadain el Negro*
Agravadrain des Vals de Galorre → *Agravadain de los Valles de Galorre*
Agraval → *Aglován*
Agravayn → *Agravain*
Agravein → *Agravain*
Agraveyne → *Agravain*
Agreains → *Agravain*
Agreant → *Agravain*
Agreuein → *Agravain*
Agrevadain → *Agravadain el Negro*
Agrevain → *Agravain*
Agrevaint → *Agravain*
Agripe → *Agripa*
Agrippe → *Agripa*
Aguichans → *Aguisán*
Aguiflez → *Aguisán*
Aguigines → *Aguisán*
Aguillars → *Aguisán*
Aguisant → *Aguisán*
Aguisés → *Aguisán*
Aguisiaus → *Aguisán*
Aguisiax → *Aguisán*
Aguissest → *Aguisan*
Aguistant → *Aguisán*
Aguizans → *Aguisán*
Aguscant → *Aguisán*
Agustans → *Aguisán*
Agwyceax → *Aguisán*
Agwysaunce → *Anguín*
Agwyseax → *Aguisán*
Agwysh → *Anguín*
Agyana → *Ygerne*
Ahariet → *Gueheriet*
Aigilin → *Aiglín de los Valles*
Aiglant → *Aiglín de los Valles*
Aiglin Desvaus → *Aiglín de los Valles*
Aiglis → *Aiglín de los Valles*
Aingnignes → *Aguisán*
Airant → *Ertant*
Aitre Perilleus → *Cementerio Peligroso*
Akehedin → *Kehedin*
Alain → *Helain el Gordo*
Alait Hardi → *Feo Atrevido*
Alardras → *Alardín del Lago*
Aldaret → *Andret*
Alein le Gros → *Helain el Gordo*
Alein the Gross → *Helain el Gordo*
Aleine → *Elena*
Aleume → *Antiaume*
Aleyn the Rich Fischere → *Helain el Gordo*
Aleyns → *Helain el Gordo*
Alés → *Arés*
Aliaume → *Leonches de Paerne*
Alix → *Alís*
Almorante → *Lamorat*
Almustans → *Amistant*
Alongines → *Valacín*
Alphasan → *Kalafes*
Alphasem → *Kalafes*
Alundyne → *Laudine*
Alyer → *Aher de Taningues*
Alys → *Alís*
Amador → *Mador*
Ambioris → *Abrioris*
Ameraugis → *Meraugis*
Aminaduc → *Minadús*
Aminaduf → *Minadús*
Aminadus → *Minadús*
Amis → *Aiglín de los Valles*
Amnistan → *Amistant*
Amnistian → *Amistant*
Amoalaunt → *Malohaut*
Amorante → *Lamorat*
Amr → *Aniv*
Amustant → *Amistant*
Amygys → *Henguist*
Amynadape → *Aminadap*
Anayne → *Evaine*
Andred → *Andret*
Androete → *Andriuete*
Angel → *Aguisán*
Angins → *Anguín*

Angrius → *Henguist*
Anguis → *Henguist*
Anguisaunt → *Aguisán*
Anguiseals → *Aguisán*
Anguisel → *Aguisán*
Anguisiaus → *Aguisán*
Anguissans → *Aguisán*
Angus → *Aguisán*
Anguysh → *Anguin*
Anguysh → *Henguist*
Anguyssaunce → *Anguin*
Anguysshe → *Anguin*
Angvigenes → *Aguisán*
Angwysaunse → *Anguin*
Angys → *Henguist*
Anhisgeus → *Enygeus*
Anna → *Enna*
Annwn → *Annwfn*
Anteaumes → *Antiaume*
Antheaume → *Antiaume*
Anthiaume → *Antiaume*
Anthor → *Antor*
Antipadés → *Antípodas*
Antoines → *Antiaume*
Antony → *Antiaume*
Apolin → *Apolo (dios)*
Apolinus → *Apolo (dios)*
Apollo → *Apolo (dios)*
Apollo → *Apolo (rey)*
Appolin → *Apolo (dios)*
Appollo → *Apolo (rey)*
Ardret → *Andret*
Arec → *Arés*
Areins → *Arés*
Arels → *Arés*
Aresteil → *Arestuel*
Arestel → *Arestuel*
Aresteul → *Arestuel*
Arestueil → *Arestuel*
Arestuell → *Arestuel*
Areth → *Arés*
Arez → *Arés*
Argane → *Morgana*
Argante → *Morgana*
Argondras li Ros → *Argodrás el Rubio*
Aries → *Arés*
Arimathea → *José de Arimatea*
Arinachie → *José de Arimatea*
Armantes → *Darnantes*
Armathe → *José de Arimatea*
Armathy → *José de Arimatea*
Armathye → *José de Arimatea*
Armoines → *Hermoine, San*
Arntor → *Antor*
Aroundelle → *Arondel*
Arowndel → *Arondel*
Arrant → *Ertant*
Arrest → *Arés*
Arrestuel → *Arestuel*
Arroy → *Aroie*
Arson → *Arsie*
Arsone → *Arsie*
Arsune → *Arsie*
Arsyme → *Arsie*
Arthus → *Arturo*
Artor → *Arturo*
Artu → *Arturo*
Artui → *Arturo*
Artur → *Arturo*
Artus → *Arturo*
Artuus → *Arturo*
Aruances → *Darnantes*
Arundel → *Arondel*
Arvances → *Darnantes*
Arvenches → *Darnantes*
Arvenchez → *Darnantes*
Aryes the Cowherd → *Arés*
Aryes the Vayshere → *Arés*
Aryohan → *Arioham*
Ascalot → *Escalot*
Asces → *Acés del Monte Hermoso*
Asclauor → *Esclabor*
Askam → *Escán*
Askamz → *Escán*
Asoure → *Urién*
Asses Roche → *Roca de los Sajones*
Astolat → *Escalot*
Astolot → *Escalot*
Astor → *Héctor de Mares*
Atalogrenant → *Calogrenant*

Atre Perellox → *Cementerio Peligroso*
Atre Perilleus → *Cementerio Peligroso*
Auailun → *Avalón*
Aualloniam → *Avalón*
Aualun → *Avalón*
Auctor → *Antor*
Audret → *Andret*
Auelione → *Avalón*
Auelon → *Avalón*
Auellone → *Avalón*
Aueloyne → *Avalón*
Auelun → *Avalón*
Auelyon → *Avalón*
Augel → *Aguisán*
Augier → *Henguist*
Augis → *Henguist*
Auguisel → *Aguisán*
Auguysyaax → *Aguisán*
Augwuys → *Henguist*
Augwys → *Aguisán*
Augwysealx → *Aguisán*
Augwyseax → *Aguisán*
Aullas → *Tablante de Ricamonte*
Aungers → *Aguisán*
Aungers → *Henguist*
Aungier → *Henguist*
Aungys → *Henguist*
Austin → *San Agustín*
Ausurne → *Severn*
Autret → *Andret*
Auylun → *Avalón*
Auylyon → *Avalón*
Availun → *Avalón*
Avalun → *Avalón*
Avaron → *Avalón*
Avarun → *Avalón*
Avelovne → *Avalón*
Avenable → *Grisandole*
Avilion → *Avalón*
Avrés → *Agrestés*
Avylyon → *Avalón*
Ayglyns → *Aiglín de los Valles*
Ayglys → *Aiglín de los Valles*
Aysoun → *Arsie*
Aywan → *Yvain, hijo de Urién*

Baalin → *Balaain*
Bademagu → *Bandemagus*
Badmagn → *Bandemagus*
Bagdemagus → *Bandemagus*
Bagdemagus → *Bandemagus*
Bagons → *Margón*
Bain → *Ban de Benoic*
Balaam → *Balaain*
Balaan → *Balaain*
Balain → *Balaain*
Baldemagus → *Bandemagus*
Baldwin of Britain → *Balduino de Bretaña*
Balen → *Balaain*
Balyn → *Balaain*
Banc → *Ban de Benoic*
Ban de Bonot → *Ban de Benoic*
Bandemagn → *Bandemagus*
Bandemagno → *Bandemagus*
Bandewin → *Balduino de Bretaña*
Bane of Albanak → *Ban de Benoic*
Banes → *Ban de Benoic*
Banin → *Banín*
Banndemagew → *Bandemagus*
Bannes → *Ban de Benoic*
Bannin → *Banín*
Bannys → *Ban de Benoic*
Banyn → *Banín*
Barcias → *Bretel*
Barimacie → *José de Arimatea*
Barimathie → *José de Arimatea*
Barsias → *Bretel*
Barthamye → *José de Arimatea*
Basdemegus → *Bandemagus*
Basile → *Blaise*
Bast Ywain → *Yvain el Bastardo*
Baudagu → *Bandemagus*
Baudemagus → *Bandemagus*
Baudoier → *Beduier*
Baun → *Ban de Benoic*
Baus → *Ban de Benoic*
Bauz → *Ban de Benoic*

Bawdemagus → *Bandemagus*
Bayn → *Ban de Benoic*
Baynens → *Banin*
Baynyn → *Banin*
Beal → *Iseo la Rubia*
Beaufis → *Bello Desconocido*
Beddoier → *Beduier*
Bedegrayne → *Brequeham*
Bedemagus → *Bandemagus*
Bediens → *Beduier*
Bedier → *Beduier*
Bedingham → *Brequeham*
Bedios → *Beduier*
Bediver → *Beduier*
Bedivere → *Beduier*
Bedoer → *Beduier*
Bedoier → *Beduier*
Bedoin → *Beduier*
Beduer → *Beduier*
Beduerus → *Beduier*
Beduiver → *Beduier*
Bedwir → *Beduier*
Bedwyr → *Beduier*
Behort → *Boores de Gaunes*
Bel Desconneu → *Bello Desconocido*
Bel Inconnu → *Bello Desconocido*
Bele Jaiande → *Bella Jayana*
Bele Joiande → *Bella Jayana*
Belias → *Belyás el Negro*
Belián → *Bliant*
Belinans → *Belinant de las Islas*
Belissant → *Blancaflor 2*
Belle Jaiande → *Bella Jayana*
Bellengerus → *Bellangere le Beuse*
Bellyngere le Bewse → *Bellangere le Beuse*
Belyas → *Belyás el Negro*
Belynans → *Belinant de las Islas*
Bemoyque → *Benoic*
Ben → *Ban de Benoic*
Beorde → *Mesa Redonda*
Bercelais → *Bertholai el Pelirrojo*
Berceliande → *Brocelianda*
Bercilak → *Caballero Verde*
Bernlak → *Caballero Verde*
Bertaigne → *Bretaña 1*
Bertaigne → *Bretaña la Menor*
Bertelak → *Bertholai el Pelirrojo*
Bertell → *Bretel*
Berthelai → *Bertholai el Pelirrojo*
Bertilak de Hautdesert → *Caballero Verde*
Bertolai li Roux → *Bertholai el Pelirrojo*
Bertoulai → *Bertholai el Pelirrojo*
Beste Diverse → *Bestia Distinta*
Beste Glatissant → *Bestia Ladradora*
Bestia Grata Sangre → *Bestia Ladradora*
Beudamagw → *Bandemagus*
Beufise → *Bello Desconocido*
Biau Mauvés → *Bello Malvado*
Biaus Malvais → *Bello Malvado*
Biaus Sauvages → *Florián*
Blaase → *Blaise*
Blage → *Blaise*
Blamore de Ganys → *Blanor de Gaunes*
Blanceflour → *Blancaflor 2*
Blanchefleur → *Blancaflor 3*
Blanchefleur → *Blancaflor 2*
Blancheflor → *Blancaflor 3*
Blancheflor → *Blancaflor 2*
Blancheflour → *Blancaflor 1*
Blandinet → *Blandín de Cornualles*
Blanor → *Blanor de Gaunes*
Blase → *Blaise*
Blase → *Blaise*
Blassey → *Blaise*
Blasy → *Blaise*
Blasye → *Blaise*
Blaunche the Schene → *Blancaflor 3*
Blauncheflour → *Blancaflor 3*
Blaxe → *Blaise*
Blays → *Blaise*
Blaysen → *Blaise*
Blaysye → *Blaise*

Blazi → *Blaise*
Bledhericus → *Blaise*
Blehartis → *Feo Atrevido*
Bleobers → *Blioberis*
Bleobrys → *Blioberis*
Bleoheris → *Blioberis*
Bleyse → *Blaise*
Blichardis → *Feo Atrevido*
Blidoblidas → *Midomidás*
Blihos Bliheris → *Blioberis*
Blio → *Blioberis*
Bliobeheris → *Blioberis*
Bliobel → *Blioberis*
Bliobens of Desert → *Blioberis*
Blioberis de Ganis → *Blioberis*
Blioberis → *Blioberis*
Blioblieris → *Blioberis*
Bliobliheris → *Blioberis*
Bliosbeheris → *Blioberis*
Bloble(e)ris → *Blioberis*
Blonde Esmeree → *Rubia Esmerada*
Blyo → *Blioberis*
Blyobeers → *Blioberis*
Blyoberis → *Blioberis*
Blyoberys → *Blioberis*
Boarte → *Loholt*
Bodoiers → *Beduier*
Boerte → *Boores el Desterrado*
Bohart → *Loholt*
Bo(h)ors → *Boores el Desterrado*
Bo(h)ort → *Boores el Desterrado*
Bo(h)orz → *Boores el Desterrado*
Bo(h)ourt → *Boores el Desterrado*
Bohoors → *Boores el Desterrado*
Bohort → *Boores de Gaunes*
Bohour → *Boores de Gaunes*
Boinin → *Banin*
Bon → *Ban de Benoic*
Booirs → *Boores el Desterrado*
Boor → *Boores el Desterrado*
Boorth → *Boores el Desterrado*
Boos → *Boores el Desterrado*
Boours → *Boores el Desterrado*
Borce → *Boores de Gaunes*
Bord → *Mesa Redonda*
Bore → *Boores el Desterrado*
Borell → *Bretel*
Bores de Gaones → *Boores de Gaunes*
Borre le Cure Hardy → *Loholt*
Bors de Ganys → *Boores el Desterrado*
Bors de Gawnes → *Boores el Desterrado*
Bort de Jaunes → *Boores de Gaunes*
Boz de Gaunes → *Boores de Gaunes*
Bracias → *Bretel*
Brage → *Blaise*
Bragnien → *Brengain*
Bran de Lis → *Brandelis*
Branc as Estroites Ranges → *Espada del Extraño Tahalí*
Brandalis → *Brandelis*
Brandaliz → *Brandelis*
Brandegorre → *Brangoire*
Brandelis → *Brandelis*
Brandeliz → *Brandelis*
Brandemagus → *Bandemagus*
Brandin → *Brandin de las Islas*
Brandis of the Dolorouse Tour → *Brandin de las Islas*
Brandis → *Brandelis*
Brandis → *Brandin de las Islas*
Brandis de la Dolorosa Torre → *Brandin de las Islas*
Brandles → *Brandelis*
Brandolis → *Brandelis*
Brandolys → *Brandelis*
Brandollis → *Brandelis*
Branduz → *Brandin de las Islas*
Brandymagus → *Bandemagus*
Brangaene → *Brengain*
Brangain → *Brengain*
Brangein → *Brengain*
Brangel → *Brengain*
Brangen → *Brengain*
Brangeuayne → *Brengain*
Brangoire → *Brangoire*

Brangorre → *Brangoire*
Brangorres → *Brangoire*
Brangorrez → *Brangoire*
Branguain → *Brengaín*
Brangven → *Brengaín*
Brangwayne → *Brengaín*
Branjel → *Brengaín*
Bras → *Brandelis*
Brascias → *Bretel*
Brasias → *Bretel*
Brastias → *Bretel*
Brastias → *Bretel*
Brauz → *Ban de Benoic*
Brecheliant → *Brocelianda*
Brecilianda → *Brocelianda*
Bredbeddle → *Caballero Verde*
Bredigan → *Brandigán*
Bredigan → *Brequeham*
Bregnehan → *Brequeham*
Brehauz → *Bruno el Despiadado*
Brehus → *Bruno el Despiadado*
Breighan → *Brequeham*
Brekeham → *Brequeham*
Brekehen → *Brequeham*
Brekenham → *Brequeham*
Brengien → *Brengain*
Brengwwain → *Brengaín*
Breoberuis → *Blioberis*
Brequehan → *Brequeham*
Brequehem(de → *Brequeham*
Bresceliande → *Brocelianda*
Breskeham → *Brequeham*
Bresqueham → *Brequeham*
Bresquehan → *Brequeham*
Bressiliande → *Brocelianda*
Bretagne → *Bretaña 1*
Bretagne → *Bretaña la Menor*
Bretaine → *Bretaña 1*
Bretaine → *Bretaña la Menor*
Bretealx → *Bretel*
Breteaus → *Bretel*
Breteigne → *Bretaña 1*
Breteigne → *Bretaña la Menor*
Bretelis → *Bretel*
Bretels → *Bretel*
Brethel → *Bretel*
Bretiaus → *Bretel*
Breunis → *Bruno el Despiadado*
Breunys Saunz Pite → *Bruno el Despiadado*
Breus Syn Piedat → *Bruno el Despiadado*
Breuse Saunce Pyte → *Bruno el Despiadado*
Brewnys → *Bruno el Despiadado*
Brewt → *Bruto*
Brian → *Bruyán de las Islas*
Briant de la Foreyst Saueage → *Drián*
Briant → *Bruyán de las Islas*
Brianz → *Bruyán de las Islas*
Bricahel → *Bretel*
Brien → *Bruyán de las Islas*
Brient → *Bruyán de las Islas*
Briés → *Bruyán de las Islas*
Bringvain → *Brengaín*
Bringwain → *Brengain*
Brioberis → *Blioberis*
Briogne → *Briosque*
Brioke → *Briosque*
Brioles de Gaunes → *Boores de Gaunes*
Brioque → *Briosque*
Brioques → *Briosque*
Brioris → *Abrioris*
Britaeh → *Bretel*
Britael → *Bretel*
Brocheliande → *Brocelianda*
Brochelonde → *Brocelianda*
Brons → *Boores de Gaunes*
Broos → *Boores de Gaunes*
Bros → *Boores de Gaunes*
Broun Knyght without Pyte → *Bruno el Despiadado*
Browne Knyghte → *Bruno el Despiadado*
Bruians → *Bruyán de las Islas*
Bruiant → *Bruyán de las Islas*
Bruite → *Bruto*
Bru(l)ans → *Varlán*
Brulent → *Doncella del Bosque Arrasado*

Brumant l'Orgueilleux → *Brumante el Orgulloso*
Brumaus → *Brumante el Orgulloso*
Brun → *Bron*
Brunor → *Blanor de Gaunes*
Bruns sans Pitié → *Bruno el Despiadado*
Bruse → *Bruno el Despiadado*
Brut → *Bruto*
Brutael → *Bretel*
Bruthe → *Bruto*
Bruttes → *Bruto*
Brutus → *Bruto*
Bruyant → *Bruyán de las Islas*
Bruyns → *Bruno el Despiadado*
Bruz → *Bruno el Despiadado*
Brweer saunz Pyte → *Bruno el Despiadado*
Bryan of the Forest → *Drián*
Bryan of the Isles → *Bruyán de las Islas*
Bryaunte → *Drián*
Bryois → *Briosque*
Bryoke → *Briosque*
Bryoque → *Briosque*
Bryoysse → *Briosque*

Caamalot → *Camelot*
Caaudas → *Claudás de la Tierra Desierta*
Cabarecotins → *Cabarentín*
Cabarentins → *Cabarentín*
Cador le Preux de Cornouaille → *Cador el Noble*
Cados → *Cador*
Cadour → *Cador el Noble*
Caerleon → *Carlión*
Caerlio → *Carlión*
Caerlyon → *Carlión*
Caëdin → *Kaherdin*
Cahadi → *Kahedin*
Cahadins → *Kahedín*
Cahariet → *Gueheriet*
Cahendi → *Kahedín*
Cai → *Keu*
Calabrond → *Escalibor*
Calaburn → *Escalibor*
Calafer → *Calafre*
Calaferes → *Calafre*
Calaferis → *Calafre*
Calafre → *Calafre*
Calapher → *Calafre*
Calaphere → *Calafre*
Calibeorne → *Escalibor*
Calibor → *Escalibor*
Calibore → *Escalibor*
Caliborne → *Escalibor*
Calibourne → *Escalibor*
Calibrand → *Escalibor*
Caliburne → *Escalibor*
Califeris → *Calafre*
Callahadys → *Galaz 1*
Callans → *Tablante de Ricamonte*
Caloain → *Galoain*
Calobrenan → *Calogrenant*
Calognenant → *Calogrenant*
Calogremans → *Calogrenant*
Calogrenens → *Calogrenant*
Calogrevans → *Calogrenant*
Calogrinant → *Calogrenant*
Calybrond → *Escalibor*
Calyburn → *Escalibor*
Calynan → *Calinan*
Camaloc → *Camelot*
Camalote → *Camelot*
Cambenek → *Cambenync*
Cambenic → *Cambenync*
Cambenine → *Cambenync*
Cambenye → *Cambenync*
Cambenyk → *Cambenync*
Cambernic → *Cambenync*
Camberuic → *Cambenync*
Camelerd → *Carmelida*
Camelote → *Camelot*
Camille → *Camila*
Camparcorentin → *Qimpercorentín*
Campercorentyn → *Qimpercorentín*

Campercorretin → *Qimpercorentín*
Camyllerd → *Carmelida*
Camylyard → *Carmelida*
Canlars → *Tablante de Ricamonte*
Canparcorentin → *Qimpercorentín*
Capalés → *Antípodas*
Caradeus → *Caradoc.1*
Caradeus → *Caradoc 2*
Caradoé → *Caradoc 1*
Caradoé → *Caradoc 2*
Carador → *Caradoc 2*
Carados → *Cador el Noble*
Carados → *Caradoc 1*
Carados → *Caradoc 2*
Caraduc → *Caradoc 1*
Caraduc → *Caradoc 2*
Caraduel → *Caradoc 2*
Caradué → *Caradoc 1*
Caradué → *Caradoc 2*
Caraduit → *Caradoc 2*
Caraduix ab lo bratz cort → *Caradoc 2*
Caradun → *Caradoc 2*
Caraés → *Guerrehet*
Carahaise → *Carobase*
Carahet → *Guerrehet*
Carahés → *Guerrehet*
Carboneck → *Corbenic*
Carbonecke → *Corbenic*
Carbonek → *Corbenic*
Cardeil → *Carduel*
Cardelmans → *Tradelmán*
Cardeol → *Carduel*
Cardevile → *Carduel*
Cardewel → *Carduel*
Cardeweyl → *Carduel*
Cardoeil → *Carduel*
Cardoel → *Carduel*
Cardoil → *Carduel*
Cardol → *Carduel*
Cardole → *Carduel*
Cardos → *Carduel*
Cardoylle → *Carduel*
Cardroiel → *Carduel*
Cardueil → *Carduel*
Cardweille → *Carduel*
Cardwueil → *Carduel*
Careheés → *Guerrehet*
Careheuls → *Guerrehet*
Carelyone → *Carlión*
Carlioon → *Carlión*
Carliown → *Carlión*
Carlyon → *Carlión*
Carmalide → *Carmelida*
Carmeli → *Carmelida*
Carmelide → *Carmelida*
Carmelike → *Carmelida*
Carmelyde → *Carmelida*
Caro(h)aise → *Carobase*
Carohaiza → *Carobase*
Carohase → *Carobase*
Carparacotins → *Cabarentón*
Carparetin → *Qimpercorentín*
Castel de la Carete → *Castillo de la Carreta*
Castel Perilleus → *Castillo Peligroso*
Castiel de la Carete → *Castillo de la Carreta*
Castle of Charyot → *Castillo de la Carreta*
Castle of Dolorous Garde → *Castillo de la Dolorosa Guardia*
Castle of Pleure → *Castillo de los Sollozos*
Castle of the Roche → *Roca de los Sajones*
Castle Perilous → *Castillo Peligroso*
Cauchie Norgaloise → *Puente de Norgales*
Caulas de Rojemont → *Tablante de Ricamonte*
Caulas → *Tablante*
Cavaliere Agragone → *Segurant*
Cavall → *Cabal*
Cavalon → *Escavalón*
Cavillon → *Escavalón*

Cay → *Keu*
Cayous → *Keu*
Cayous → *Keu*
Cayrlion → *Carlión*
Cecyle → *Sicilia*
Cei → *Keu*
Cele del Gaut Destroit → *Doncella del Bosque Arrasado*
Celidoine → *Celedonio*
Celidone → *Celedonio*
Celidoygne → *Celedonio*
Celisdones → *Celedonio*
Celydomus → *Celedonio*
Celydone → *Celedonio*
Celydoyn → *Celedonio*
Celydoyngne → *Celedonio*
Cercle d Or → *Cerco de Oro*
Ciercle d Or → *Cerco de Oro*
Cintaguel → *Tintagel*
Cintaguel → *Tintagel*
Cité Gaste → *Ciudad Devastada*
Cité sans Non → *Ciudad sin Nombre*
Cité Vermeille → *Ciudad Roja*
Clamachidés → *Clamacidés*
Clamadas → *Clamadeu de las Islas*
Clamadeu des Isles → *Clamadeu de las Islas*
Clamadés → *Clamadeu de las Islas*
Clamadien → *Clamadeu de las Islas*
Clamadieu → *Clamadeu de las Islas*
Clamadiu → *Clamadeu de las Islas*
Clamadon → *Clamadeu de las Islas*
Clamador des Onbres → *Clamador de las Sombras*
Clamarides → *Clamacidés*
Clameden → *Clamadeu de las Islas*
Clamedeus → *Clamadeu de las Islas*
Clamedex → *Clamadeu de las Islas*
Clamedien → *Clamadeu de las Islas*
Clamedin → *Clamadeu de las Islas*
Clamedyus → *Clamadeu de las Islas*
Clarance → *Clarence*
Clarenche → *Clarence*
Clarens → *Clarence*
Clarense → *Clarence*
Clarenz → *Clarence*
Clarion → *Clarence*
Claudeon de la Desierta → *Claudás de la Tierra Desierta*
Claudin → *Claudín*
Claudyne → *Claudín*
Cleadalis → *Cleodalis*
Cleadolys → *Cleodalis*
Cleodais → *Cleodalis*
Cleodales → *Cleodalis*
Cleodalis → *Cleodalis*
Cleodelas → *Cleodalis*
Cleolás → *Rey Primer Vencido*
Cleoles the firste conquered Kynge → *Rey Primer Vencido*
Clicet → *Cligés*
Clicés → *Cligés*
Cliget → *Cligés*
Cligez → *Cligés*
Cliodalis → *Cleodalis*
Cloadalis → *Cleodalis*
Clydoine → *Celedonio*
Clyges → *Cligés*
Clymachidés → *Clamacidés*
Cmyliarde → *Carmelida*
Coarz Chevaliers → *Caballero Cobarde*
Cobasrit → *Corbenic*
Coel → *Hoel*
Col → *Keu*
Colibrond → *Escalibor*
Collbrande → *Escalibor*
Compaignons la Roône → *Caballeros de la Reina*

Constance → *Constant*
Constans → *Constant*
Co(n)stant → *Constant*
Constantin → *Constant*
Constantin → *Constantino*
Constantine → *Constant*
Constantine → *Constantino*
Constantyn → *Constant*
Constantyn → *Constantino*
Constaunce → *Constant*
Constauns → *Constant*
Corbenie → *Corbenic*
Corbenyk → *Corbenic*
Corberic → *Corbenic*
Corberryc → *Corbenic*
Corbierc → *Corbenic*
Corbyn → *Corbenic*
Corgnoaille → *Cornualles*
Cormala → *Cornualles*
Cornebic → *Corbenic*
Corneualle → *Cornualles*
Corneuvalle → *Cornualles*
Cornevalha → *Cornualles*
Cornevalle → *Cornualles*
Cornewalle → *Cornualles*
Cornialha → *Cornualles*
Cornivalha → *Cornualles*
Cornivalla → *Cornualles*
Cornoaille → *Cornualles*
Cornoalgla → *Cornualles*
Cornouaille → *Cornualles*
Cornualla → *Cornualles*
Cornualle → *Cornualles*
Cornwaille → *Cornualles*
Cornwayle → *Cornualles*
Cornwaylle → *Cornualles*
Corz → *Tor*
Costaetin → *Constantino*
Constance → *Constant*
Costançe → *Constant*
Costantenes → *Constant*
Costarde → *Constantino*
Costardyne → *Constantino*
Costcantin → *Constantino*
Couart/Couarz Chevalier → *Caballero Cobarde*
Cradelman → *Tradelmán*
Cradelment → *Tradelmán*
Cradulmas → *Tradelmán*
Cramalot → *Camelot*
Crudels → *Crudel*
Crudelz → *Crudel*
Crudeus → *Crudel*
Crwdelx → *Crudel*
Cuerlion → *Carlión*
Cylydoines → *Celedonio*
Chamaalot → *Camelot*
Chambenync → *Cambenync*
Chanaam → *Canaam*
Charahés → *Guerrehet*
Charduel → *Carduel*
Charehés → *Guerrehet*
Charlion → *Carlión*
Charmelide → *Carmelida*
Chastel as Dames → *Castillo de las Damas*
Chastel as Puceles → *Castillo de las Doncellas*
Chastel as Puceles → *Roca de Chanpguin*
Chastel Aventureux → *Corbenic*
Chastel de Corbenic → *Corbenic*
Chastel de Grant Defois → *Castillo Inexpugnable*
Chastel de la Charrete → *Castillo de la Carreta*
Chastel de la Dolerose Tor → *Castillo de la Dolorosa Torre*
Chastel de la Dolorouse Garde → *Castillo de la Dolorosa Guardia*
Chastel de la Mervoille → *Roca de Chanpguin*
Chastel de la Roche → *Roca de los Sajones*
Chastel de la Tor de Cuevre → *Castillo de la Torre de Bronce*
Chastel de Pesme Aventure → *Castillo de la Pésima Aventura*
Chastel de Plor → *Castillo de los Sollozos*

Chastel des Ames → *Castillo de las Almas*
Chastel des Armes → *Castillo de las Almas*
Chastel des Barbes → *Castillo de las Barbas*
Chastel des Dix Chevaliers → *Castillo de los Diez Caballeros*
Chastel des Gripes → *Castillo de los Grifos*
Chastel des Puceles → *Castillo de las Doncellas*
Chastel Felon → *Castillo Felón*
Chastel Perilliaux → *Castillo Peligroso*
Chastel Tornoiant → *Castillo Giratorio*
Chastiaus as Puceles → *Castillo de las Doncellas*
Chaucie de Norgales → *Puente de Norgales*
Chaucie Galesce → *Puente de Norgales*
Chelidoine → *Celedonio*
Chelinde → *Celinde*
Chelynde → *Celinde*
Chevalier à la Cote Mal Taillée/ Mautaillie → *Caballero de la Cota Mal Cortada*
Chevalier as Deus Espees → *Caballero de las Dos Espadas*
Chevalier au Dragon → *Caballero del Dragón*
Chevalier au Dragon → *Segurant*
Chevalier au Lion / Lyon / Lyeon → *Caballero del León*
Chevalier au Vermeil Escu → *Caballero del Escudo Rojo*
Chevalier au / del / du Papegau → *Caballero del Papagayo*
Chevalier de la Charrete → *Caballero de la Carreta*
Chevalier du Charyot → *Caballero de la Carreta*
Chevaliers a la Roine/Royne → *Caballeros de la Reina*
Chevaliers Couarz → *Caballero Cobarde*
Chité Vermoille → *Ciudad Roja*

Dagenet → *Daguenet*
Dagonet → *Daguenet*
Dagueneit → *Daguenet*
Daguenel → *Daguenet*
Daguenez → *Daguenet*
Daguenés → *Daguenet*
Dama Sabia → *Sabia Dama Venturosa*
Dame del /dou/du Lac → *Dama del Lago*
Dame del Gaut Destroit → *Doncella del Bosque Arrasado*
Damoisel(l)e Chanie → *Doncella Canosa*
Damoisel(l)e Chenue → *Doncella Canosa*
Damoisele au Cercle d'Or → *Doncella del Cerco de Oro*
Damoisele au, del, dou, Char → *Doncella del Carro*
Damoisele de Grant Eage → *Vieja Doncella de Avanzada Edad*
Damoiselle Cacheresse → *Doncella Cazadora*
Damoiselle Chaceresse → *Doncella Cazadora*
Damoiselle as Blances Mains → *Doncella de las Blancas Manos*
Damsel of the Lake → *Dama del Lago*
Danaalain → *Denoalén*
Danadan → *Dinadán*
Danalain → *Denoalén*
Danayn → *Danain*
Dandoine → *Dandrane*
Dandrenor → *Dandrane*
Danguenez → *Daguenet*
Danguenés → *Daguenet*
Dardane → *Dandrane*
Darmandes → *Darnantes*
Darnauntes → *Darnantes*
Darnauntes → *Darnantes*

Darreyne → *Darnantes*
Darsone → *Arsie*
Darvances → *Darnantes*
Daudinaus → *Dodinel*
Daudiniaus → *Dodinel*
Demoisele a la Mure → *Doncella de la Mula*
Denaalain → *Denoalén*
Denoalan → *Denoalén*
Denoalen(t) → *Denoalén*
Deon → *Don de Carduel*
Derveye Hervy → *Hervís de Rivel*
Deserte Terre → *Tierra Desierta*
Deserte, La → *Tierra Desierta*
Deu → *Don de Carduel*
Diane → *Diana*
Didoine → *Dodinel*
Didonet → *Dodinel*
Didonés → *Dodinel*
Dinadam → *Dinadán*
Dinadani → *Dinadán*
Dinaday → *Dinadán*
Dinadan(t) → *Dinadán*
Dinadares → *Disnadarés*
Dinasdares → *Disnadarés*
Dinasdaron → *Dinasdarón*
Dinay → *Dinadán*
Dinoalain → *Denoalén*
Dinoalan → *Denoalén*
Dinoalen → *Denoalén*
Diras → *Drián*
Disch → *Grial*
Disnadarón → *Dinasdarón*
Disnaderón → *Dinasdarón*
Do → *Don de Carduel*
Doalan → *Denoalén*
Doddinaval → *Dodinel*
Dodin → *Dodinel*
Dodinaus → *Dodinel*
Dodineals → *Dodinel*
Dodineaus → *Dodinel*
Dodinell → *Dodinel*
Dodinials → *Dodinel*
Dodiniaus → *Dodinel*
Dodiniax → *Dodinel*
Dodiniel → *Dodinel*
Dodins → *Dodinel*
Dodynaus → *Dodinel*
Dodynax → *Dodinel*
Dodyneaus → *Dodinel*
Dodynel → *Dodinel*
Dodyniaus → *Dodinel*
Dodyniaux → *Dodinel*
Doe → *Don de Carduel*
Doi → *Don de Carduel*
Dolerous Towre → *Castillo de la Dolorosa Torre*
Dolorous Gard → *Castillo de la Dolorosa Guardia*
Dolorous Toure → *Castillo de la Dolorosa Torre*
Donalan → *Denoalén*
Donoalen(t → *Denoalén*
Donolen → *Denoalén*
Doo → *Don de Carduel*
Dos → *Don de Carduel*
Dou → *Don de Carduel*
Dradane → *Dandrane*
Dragain → *Adragaín*
Drians → *Drián*
Driant → *Drián*
Drias le Gais of the Forest Perilouse → *Drián*
Driens of the Forest Sauage → *Drián*
Drudain → *Druidaín*
Drumas → *Durmart el Galés*
Druydain → *Druidaín*
Dryans le Gays of the Perylous Forest → *Drián*
Dryaunt → *Drián*
Dryauntes → *Drián*
Dryawnt → *Drián*
Due → *Don de Carduel*
Dueña del Lago → *Dama del Lago*
Durmars → *Durmart el Galés*
Durmas → *Durmart el Galés*
Dyane → *Diana*
Dydanas → *Dinadán*
Dydoines → *Dodinel*

Dynadam → *Dinadán*
Dynadamys → *Dinadán*
Dynadan → *Dinadán*
Dynadans → *Dinadán*
Dynadares → *Disnadarés*
Dynadaz → *Dinadán*
Dynal → *Dinas de Dinán*
Dynas → *Dinas de Dinán*
Dynodan → *Dinadán*
Dysnadares → *Disnadarés*
Dysnadarón → *Dinasdarón*

Ebans → *Ebaín*
Ebayns → *Ebaín*
Ebes → *Habé el Famoso*
Ebron → *Bron*
Ecalynans → *Calinan*
Ecoce → *Escocia*
Ecosse → *Escocia*
Ector de Marys → *Héctor de Mares*
Ector → *Antor*
Ector → *Héctor de Mares*
Ector → *Héctor el Bruno*
Eglu Desvau → *Aiglin de los Valles*
Elain → *Helaín el Gordo*
Elaine → *Elena sin Par*
Elainne → *Elena*
Elayne Saunz Pere → *Elena sin Par*
Elayne the Fayr → *Elena sin Par*
Elayne → *Elena de Benoic*
Elayne → *Helaín el Blanco*
Elein → *Elena de Benoic*
Eleine → *Elena*
Elene → *Elena de Benoic*
Elian → *Helaín el Gordo*
Elián → *Helaín el Blanco*
Eliesar → *Eliezer*
Eliezar → *Eliezer*
Elizer → *Eliezer*
Eloïs → *Alís*
Elyan → *Helaín el Blanco*
Elyavrés → *Eliavrés*
Elyazar → *Eliezer*
Elyesar → *Eliezer*
Elyeser → *Eliezer*
Elyezar → *Eliezer*
Elyezer → *Eliezer*
Elyne → *Helaín el Blanco*
Ellain → *Helaín el Gordo*
Enfeme → *Eufeme*
Engelyn Desuans → *Aiglín de los Valles*
Engist → *Henguist*
Engistes → *Henguist*
Engledis → *Angledís*
Engrevain → *Agravain*
Engystis → *Henguist*
Enhyngnes → *Enygeus*
Enid → *Enide*
Enigeus → *Enygeus*
Entor → *Antor*
Enyde → *Enide*
Enyseus → *Enygeus*
Epaigne → *España*
Erech → *Erec*
Erés → *Arés*
Erés → *Erec*
Eret → *Erec*
Erex → *Erec*
Ermite → *Rey Ermitaño*
Ermoines → *Hermoine, San*
Eror → *Héctor de Mares*
Escalbard → *Escalibor*
Escalberd → *Escalibor*
Escaliborc → *Escalibor*
Escalibort → *Escalibor*
Escalibour → *Escalibor*
Escalibourc → *Escalibor*
Escalliborc → *Escalibor*
Escalon le Tenebreus → *Escalón el Tenebroso*
Escam → *Escán*
Escanor de la Blanche Montaingne → *Escanor de la Montaña Blanca*
Escanor de la Grant Montaingne → *Escanor de la Gran Montaña*
Escant → *Escán*

Escarvalon → *Escavalón*
Escas → *Escán*
Escaus → *Escán*
Escaut → *Escán*
Escavellon → *Escavalón*
Escawnt → *Escán*
Eschaliborc → *Escalibor*
Eschanor → *Escanor de la Gran Montaña*
Esclabor → *Escalibor*
Escoche → *Escocia*
Escosse → *Escocia*
Escòsia → *Escocia*
Esmerol → *Morbolt*
Espagne → *España*
Espaine → *España*
Espanie → *España*
Espase Astrangues Coraya → *Espada del Extraño Tahalí*
Espee as Renges de Merveilles → *Espada del Extraño Tahalí*
Espee as/aus/az Estra(i)ngnes Regnes → *Espada del Extraño Tahalí*
Espee as/o les Estranges/Estrointes Ranges → *Espada del Extraño Tahalí*
Espee Brisiee → *Espada Rota*
Espeigne → *España*
Esplumeor Merlin → *Muda de Merlín*
Esplumoir Merlin → *Muda de Merlín*
Esqavalon → *Escavalón*
Esqualibor → *Escalibor*
Essylt → *Iseo la Rubia*
Estalibore → *Escalibor*
Estance → *Escán*
Estans → *Escán*
Estas → *Escán*
Estor → *Héctor de Mares*
Estors → *Tor*
Estragoirre → *Estrangorre*
Estragort → *Estrangorre*
Estragos → *Estrangorre*
Estragot → *Estrangorre*
Estraignes Illes → *Islas Lejanas*
Estranges Illes → *Islas Lejanas*
Estrangoire → *Estrangorre*
Estrangor(r)e → *Estrangorre*
Estrangor → *Estrangorre*
Estrangort → *Estrangorre*
Estrangot → *Estrangorre*
Estranz → *Estrangorre*
Estrigalle → *Estre-Gales*
Estroicte Marche → *Estrecha Marca*
Estroite Marche → *Estrecha Marca*
Eualach → *Evalach*
Eualacha → *Evalach*
Eualachs → *Evalach*
Eualak → *Evalach*
Euelake → *Evalach*
Eufemie → *Eufeme*
Eufemie → *Eufemia*
Eurien → *Urién*
Eustace → *Escán*
Eustas → *Escán*
Evain → *Yvain, hijo de Urién*
Evains → *Yvain, hijo de Urién*
Evalachin → *Valacín*
Evalc → *Evalach*
Evan → *Yvain, hijo de Urién*
Evein → *Yvain, hijo de Urién*
Eveine → *Evaine*
Evelac → *Evalach*
Evelach → *Evalach*
Evelake → *Evalach*
Evolat → *Evalach*
Evrain → *Urién*
Evvin → *Yvain, hijo de Urién*
Ewala(h) → *Evalach*
Ewan → *Yvain, hijo de Urién*
Ewayne Fytz Assoure → *Yvain, hijo de Urién*
Ewayne Fytz Henry → *Yvain, hijo de Urién*
Ewayne Fytz Vriene → *Yvain, hijo de Urién*
Ewayns → *Yvain, hijo de Urién*

Ewein de Lyonell → *Yvain de Lionel*
Ewein Esclins → *Yvain el Doncel*
Ewein Esclyn → *Yvain el Doncel*
Ewein Estranis → *Yvain el Doncel*
Ewein the Grete → *Yvain, hijo de Urién*
Ewein the More → *Yvain, hijo de Urién*
Ewein with the White Honde → *Yvain de las Blancas Manos*
Eweyn' the Vytt Yan → *Yvain, hijo de Urién*
Eweyn → *Yvain el Bastardo*
Ewin → *Yvain, hijo de Urién*
Excalaber → *Escalibor*
Excaleber → *Escalibor*
Excaliber → *Escalibor*
Excalibur → *Escalibor*
Excalybur → *Escalibor*
Eyelaks → *Evalach*
Ezcalon → *Escalón el Tenebroso*

Far Ylys → *Islas Lejanas*
Faramon → *Faramón*
Farien → *Farién*
Faryens → *Farién*
Fenice → *Fenice*
Fenyce → *Fenice*
Fer Oute Ylles → *Islas Lejanas*
Fergu → *Fergús*
Fergus → *Fergús, compañero de Tristán*
Ferguut → *Fergús*
Ferr'Vnkowthe → *Bello Desconocido*
Fervagus → *Fergús, compañero de Tristán*
Fier Baissier → *Beso Terrible*
First Conquest King → *Rey Primer Vencido*
Floire → *Frole*
Florant → *Florián*
Floresta Pelygrosa → *Bosque Peligroso*
Floriant → *Florián*
Flourete → *Florete*
Flouriant → *Florián*
Fontaine au Liom → *Fuente del León*
Fontaine Brahaigne → *Fuente Estéril*
Fontaine del Leon → *Fuente del León*
Fontaine des Deux Sicamours → *Fuente de los dos Sicomoros*
Fontaine des Merveilles → *Fuente de las Maravillas*
Fontaine dez deus Sycamors → *Fuente de los dos Sicomoros*
Fonteigne del Pin → *Fuente Peligrosa*
Foraigne → *Tierra Foránea*
Forayn Countrey → *Tierra Foránea*
Forayn Londes → *Tierra Foránea*
Forest Deleable → *Bosque Impracticable*
Forest Desvoiable → *Bosque Impracticable*
Forest Desvoyable → *Bosque Impracticable*
Forest Estrange → *Bosque Extraño*
Forest Gaste → *Bosque Devastado*
Forest Perdue → *Bosque Perdido*
Forest Perelous → *Bosque Peligroso*
Forest Perilleuse → *Bosque Peligroso*
Forest Perillous → *Bosque Peligroso*
Forest Perilose → *Bosque Peligroso*
Forest Perylouse → *Bosque Peligroso*
Forest Sans Retour → *Bosque sin Retorno*
Forest with-owten Rekour → *Bosque sin Retorno*

Foreste Saunz Retour → *Bosque sin Retorno*
Foreyn Countrey → *Tierra Foránea*
Forraigne → *Tierra Foránea*
Fortager → *Vortiger*
Fortageris → *Vortiger*
Fortagiers → *Vortiger*
Fortegere → *Vortiger*
Fortgierne → *Vortiger*
Fortigierne → *Vortiger*
Fortygere → *Vortiger*
Framont → *Faramón*
Froele → *Frole*
Froelles → *Frole*
Froill → *Frole*
Froille → *Frole*
Froillez → *Frole*
Frol → *Frole*
Froland Feild → *Frole*
Frolei → *Frole*
Froll → *Frole*
Frolle → *Frole*
Frollo of Almayne → *Frole*
Froylles → *Frole*
Froyllez → *Frole*
Fruela → *Frole*

Gaalehot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Gaanor → *Ganor de Galefort*
Gaanort → *Ganor de Galefort*
Gaciés → *Gueheriet*
Gador → *Cador*
Gaeriés → *Gueheriet*
Gagain → *Galván*
Gahairié → *Gueheriet*
Gahanet → *Gueheriet*
Gaharet → *Guerrehet*
Gaharés → *Guerrehet*
Gaharyez → *Gueheriet*
Gahenet → *Gueheriet*
Gahereit → *Guerrehet*
Gaheret → *Guerrehet*
Gaherez → *Guerrehet*
Gaherés → *Guerrehet*
Gaheriet → *Gueheriet*
Gaheris → *Gueheriet*
Gaherss → *Gueheriet*
Gaheryes → *Gueheriet*
Gahieris → *Guerrehet*
Gahunmare → *Ginebra 1*
Gaila → *Galegantín*
Gaines → *Gaunes*
Galaad → *Galaz 1*
Galaas → *Galaz 1*
Galaas → *Galescalaín*
Galaat → *Galaad*
Galaat → *Galaz 1*
Galaaz → *Galaad*
Galaaz → *Galaz 1*
Galachin → *Galescalaín*
Galachym → *Galescalaín*
Galachymmes → *Galescalaín*
Galafers → *Kalafes*
Galahad → *Galaad*
Galahad → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahad → *Galaz 1*
Galahadis → *Galaz 1*
Galahads → *Galaz 1*
Galahalt the Haute Prynce → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahalt → *Galaz 1*
Galahalte the Hawte Prince → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahalts → *Galaz 1*
Galahas → *Galaad*
Galahas → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Gala(h)at → *Galaad*
Galahault → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahaus → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahaut → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galaholt → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahos → *Galahot, de las Islas Lejanas*

Galahous → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galahoz → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galaishin → *Galescalaín*
Galaost → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galaous → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galas → *Galaad*
Galas → *Galaz 1*
Galashene → *Galescalaín*
Galashin → *Galescalaín*
Galashyn → *Galescalaín*
Galasshin → *Galescalaín*
Galat → *Galaad*
Galath → *Galaz 1*
Galathin → *Galescalaín*
Galban → *Galván*
Galdoains → *Gladoaín*
Gale → *Galés*
Galeault → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeaz → *Galahot el Bruno*
Galegantin → *Galegantín*
Galegantis → *Galegantín*
Galegantius the Walsh → *Galegantín*
Galegentix → *Galegantín*
Galegnynans → *Galegantín*
Galeguinans → *Galeguinán*
Galeguinat → *Galeguinán*
Galehas → *Galaad*
Galehas → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehas → *Galaz 1*
Galehault → *Galahot el Bruno*
Galehaut of the Longe Isles → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehaut the Noble Prince → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehaut the sone of the Geaunte of the Oute Yles → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehaut → *Galahot el Bruno*
Galehaut → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeheud → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehols → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeholt → *Galahot el Bruno*
Galeholt → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehos → *Galahot el Bruno*
Galehos → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehot → *Galahot el Bruno*
Galehot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galehout → *Galahot el Bruno*
Galehout → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeohot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeote de las Extrañas Insolas → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeote el Brun → *Galahot el Bruno*
Galeote el Brunor → *Galahot el Bruno*
Galeoth → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeotto → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeoz → *Galahot el Bruno*
Galerantis → *Galegantín*
Galeriez → *Gueheriet*
Gales li Chaus → *Galés*
Gales li Gais → *Galés*
Gales the Calu → *Galesconde*
Gales the Chans → *Galés*
Galescalein → *Galescalaín*
Galeschalaine → *Galescalaín*
Galeschalians → *Galescalaín*
Galeschin → *Galescalaín*
Galescondes → *Galesconde*
Galescondez → *Galesconde*
Galescounde → *Galesconde*
Galescowde → *Galesconde*
Galesguinans → *Galeguinán*

Galesguinanz → *Galeguinán*
Galeshene → *Galescalain*
Galessin → *Galescalain*
Galet Cownde → *Galesconde*
Galeus → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galeys Luchauns → *Galés*
Galez → *Gales*
Galez → *Galés*
Galezcondez → *Galesconde*
Galhault → *Galahot el Bruno*
Galhaut → *Galahot el Bruno*
Galias → *Galaz 1*
Galiens (?) → *Alier de Taningues*
Galinan → *Calinan*
Galios → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galiot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galis → *Gales*
Galle → *Gaula*
Gallegantins → *Galegantín*
Gallehault → *Galahot el Bruno*
Gallehault → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galleost → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galles → *Gales*
Galles → *Galés*
Gallinant → *Calinan*
Galogrinans → *Calogrenant*
Galohaut → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galohoz → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galois → *Gales*
Galoot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galot sone of the Fair Gyonde → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galvagin → *Galván*
Galvaginus → *Galván*
Galvagnus → *Galván*
Galvain → *Galván*
Galvan → *Galván*
Galvano → *Galván*
Galveins → *Galván*
Galygantynis of Walys → *Galegantín*
Galyot → *Galahot, de las Islas Lejanas*
Galys londe → *Gales*
Galys → *Gales*
Gamahalot → *Camelot*
Gamalaot → *Camelot*
Ganayo → *Govemal*
Ganieret → *Gomeret*
Ganievre → *Ginebra 1*
Gannes → *Gaunes*
Ganor → *Aganor*
Ganore → *Ginebra 1*
Ganoro → *Segurant*
Garahet → *Guerrehet*
Garahés → *Guerrehet*
Garde Dolerows → *Castillo de la Dolorosa Guardia*
Gardueil → *Carduel*
Garegronanz → *Calogrenant*
Garehés → *Guerrehet*
Gareth → *Gueheriet*
Gareth → *Guerrehet*
Gariete → *Gueheriet*
Garrers → *Guerrehet*
Garrett → *Gueheriet*
Gasonain → *Gosenain*
Gasonayn → *Gosenain*
Gassemans → *Gosenain*
Gasste Chité → *Ciudad Devastada*
Gasta Floresta → *Bosque Devastado*
Gasta Furesta → *Bosque Devastado*
Gaste Capiele → *Capilla Arrasada*
Gaste Chapele → *Capilla Arrasada*
Gaste Cité → *Ciudad Devastada*
Gaste Forest Aventurose → *Bosque Devastado*

Gaste Forest → *Bosque Devastado*
Gaste Terre → *Tierra Devastada*
Gatahad → *Galaz 1*
Gaudin de Val Effrois → *Gaudin del Valle Espantoso*
Gaudin of the Vale → *Gaudin del Valle Espantoso*
Gaudius → *Gaudin del Valle Espantoso*
Gaudras → *Claudás de la Tierra Desierta*
Gaugain → *Galván*
Gaugein → *Galván*
Gauhardin → *Kaherdin*
Gaulle → *Gaula*
Gaune → *Gaunes*
Gausenauns of Strango → *Gosenaín*
Gausnes → *Gaunes*
Gauvain → *Galván*
Gauvaine → *Galván*
Gauvainet → *Galván*
Gauvein → *Galván*
Gauveins → *Galván*
Gauwain → *Galván*
Gavain → *Galván*
Gavaine → *Galván*
Gavayn → *Galván*
Gaveins → *Galván*
Gavernayle → *Governal*
Gawain → *Galván*
Gawan → *Galván*
Gawdynes → *Gaudin del Valle Espantoso*
Gawein → *Galván*
Gawene → *Galván*
Gawle → *Gaula*
Gawlee → *Gaula*
Gawlyes → *Gaula*
Gawnes → *Gaunes*
Gayenour → *Ginebra 1*
Gayenoure → *Ginebra 1*
Gaynor → *Ginebra 1*
Gaynore → *Ginebra 1*
Gaynour → *Ginebra 1*
Gefflet → *Giflete*
Gegnievre → *Ginebra 2*
Gelegnyaunt → *Galegantín*
Geleote → *Galahot el Bruno*
Genebla → *Ginebra 1*
Genebra → *Ginebra 1*
Geneivre → *Ginebra 1*
Generez → *Guerrehet*
Geneuvre → *Ginebra 1*
Genever → *Ginebra 1*
Genevre → *Ginebra 1*
Genievre → *Ginebra 1*
Genievre → *Ginebra 2*
Gennevere → *Ginebra 1*
Gennevre → *Ginebra 2*
Genoivre → *Ginebra 1*
Genure → *Ginebra 1*
Geret → *Guivret de Lanvale*
Gerflet → *Giflete*
Geromelant → *Guiromelant*
Gerrehés → *Guerrehet*
Geruan → *Gorvaín Cadruz*
Gierflés → *Giflete*
Gifflet → *Giflete*
Giflet → *Giflete*
Gigloiz → *Giglois*
Gigloiz → *Gliglois*
Gigois → *Giglois*
Gigois → *Gliglois*
Gilflex → *Giflete*
Gimires of Lambale → *Guivret de Lanvale*
Gingabresell → *Guiganbresil*
Gingamors → *Guingamor*
Ginganbresil → *Guiganbresil*
Gioval → *Aglován*
Giret → *Guivret de Lanvale*
Giromalanz → *Giromelant*
Giromalaus → *Guiromelant*
Giromela(i)n → *Guiromelant*
Giromelans → *Giromelant*
Giromelans → *Guiromelant*
Giromelant → *Giromelant*
Giromelant → *Guiromelant*
Giromelanz → *Guiromelant*
Giron → *Guirón*

Giron → *Guirón*
Girone → *Guirón*
Girone → *Guirón*
Gisflet → *Giflete*
Giuflez → *Giflete*
Gladoain → *Gladoaín*
Gladouains → *Gladoaín*
Gloadaín → *Gladoain*
Gloval → *Aglován*
Glyglois → *Giglois*
Glyglois → *Gliglois*
Glygloiz → *Giglois*
Glygloiz → *Gliglois*
God of Cardal → *Don de Carduel*
Godino → *Andret*
Godis → *Kaherdín*
Goenemans → *Gornemans*
Goenemans → *Gornemans*
Goharz → *Gohart*
Golistan → *Golistant*
Golistanz → *Golistant*
Golystans → *Golistant*
Gomaret → *Gomeret*
Gomeroit → *Gomeret*
Gomoret → *Gomeret*
Gomorret → *Gomeret*
Gonemanz → *Gornemans*
Gonemanz → *Gornemans*
Gonere → *Ginebra 1*
Gonnere → *Ginebra 2*
Gonnore → *Ginebra 1*
Gonnore → *Ginebra 2*
Gonnores → *Ginebra 1*
Gonovre → *Ginebra 1*
Gorains → *Gorvain Cadruz*
Gore → *Gorre*
Gorgain → *Gorvain Cadruz*
Gormans → *Gornemans*
Gormans → *Gornemans*
Gornain → *Gorvain Cadruz*
Gornauns Kadrus → *Gorvain Cadruz*
Gornayns Karadus → *Gorvain Cadruz*
Gornayo → *Govemal*
Gorneins → *Gorvain Cadruz*
Gornemant → *Gornemans*
Gornemant → *Gornemans*
Gornemanz → *Gornemans*
Gornemanz → *Gornemans*
Gornimans → *Gornemans*
Gornimans → *Gornemans*
Gornumans → *Gornemans*
Gornumans → *Gornemans*
Gornumant → *Gornemans*
Gornumant → *Gornemans*
Goruain → *Gorvain Cadruz*
Gorualan → *Govemal*
Goruanao → *Govemal*
Goruanay → *Govemal*
Gorvains → *Gorvain Cadruz*
Gorvainz → *Gorvain Cadruz*
Gorvayns Caradus → *Gorvain Cadruz*
Gorvenal → *Govemal*
Gosangos → *Gosengós*
Goseain → *Gosenain*
Gosenain Destrangot → *Gosenain*
Gosenain Hardy Body → *Osenain*
Gosenain Staungot → *Gosenain*
Gosenain → *Gosenain*
Gosenain → *Osenain*
Gosenaym → *Gorvain Cadruz*
Gosenayne → *Gosenain*
Gosenges → *Gosengós*
Gosengos → *Gosengós*
Gosnain → *Gorvain Cadruz*
Gosnayn de Strangot → *Gosenain*
Gosnayns → *Gorvain Cadruz*
Gosonain → *Gosenain*
Gosonain → *Osenain*
Gouernayle → *Govemal*
Goumaret → *Gomeret*
Gouvernaile → *Govemal*
Gouvernal → *Govemal*
Governail → *Govemal*
Govirnayle → *Govemal*
Goyvayns → *Gorvain Cadruz*
Graal → *Grial*

Graaus → *Grial*
Grail → *Grial*
Grall → *Grial*
Gramoflanz → *Guiromelant*
Granayns → *Agravain*
Grasal → *Grial*
Graus → *Grial*
Gravadain → *Agravadain de los Valles de Galorre*
Grayle → *Grial*
Greal → *Grial*
Greaus → *Grial*
Grene Knyghte → *Caballero Verde*
Greus → *Greu*
Grex → *Greu*
Grima → *Grimal*
Grimas → *Grimal*
Grimat → *Grimal*
Grimaut → *Grimal*
Grimaz → *Grimal*
Grimfles → *Giflete*
Grinayo → *Govemal*
Gringale → *Gringalet*
Gringalés → *Gringalet*
Gringalle → *Gringalet*
Gringallet → *Gringalet*
Grinomalant → *Guiromelant*
Grinomalanz → *Guiromelant*
Grires de Lambal → *Guivret de Lanvale*
Griret → *Guivret de Lanvale*
Grisandol → *Grisandole*
Grisandolus → *Grisandole*
Gromoret → *Gomeret*
Grosenain → *Gosenain*
Gryfflett → *Giflete*
Gryfflot → *Giflete*
Gryfles → *Giflete*
Gryflet le Fyse de Dieu (the Dene) → *Giflete*
Gryngoler → *Gringalet*
Gryves de Lambele → *Guivret de Lanvale*
Guaheries → *Gueheriet*
Gualuan → *Galván*
Guallegantins → *Galegantin*
Gudino → *Andret*
Gue Perillos → *Vado Peligroso*
Gueheres → *Guerrehet*
Gueheret → *Guerrehet*
Gueheret → *Guerrehet*
Gueherés → *Guerrehet*
Gueheriet → *Gueheriet*
Gueheriez → *Guerrehet*
Gueherrier → *Guerrehet*
Gueneunor → *Ginebra 1*
Guenever → *Ginebra 1*
Guenevere the Second → *Ginebra 2*
Guenevere → *Ginebra 1*
Guenevre → *Ginebra 1*
Guengasouain → *Guengasoain*
Guenievre → *Ginebra 2*
Guenoivre → *Ginebra 1*
Guenore → *Ginebra 1*
Guenore → *Ginebra 2*
Guenour → *Ginebra 2*
Guenovre → *Ginebra 1*
Guenuevre → *Ginebra 1*
Guenuevure → *Ginebra 1*
Guenyver → *Ginebra 1*
Guereés → *Guerrehet*
Guereches → *Guerrehet*
Guerehés → *Guerrehet*
Guerelies → *Guerrehet*
Guerers → *Guerrehet*
Guerheés → *Guerrehet*
Gueromelant → *Guiromelant*
Guerreet → *Guerrehet*
Guerrehet → *Guerrehet*
Guerrehetz → *Guerrehet*
Guerrehez → *Guerrehet*
Guerrehés → *Guerrehet*
Guerrehiers → *Guerrehet*
Guerreiers → *Guerrehet*
Guerriés → *Guerrehet*
Gué Aventuros → *Vado de las Aventuras*
Gué d'Aventures → *Vado de las Aventuras*
Gué Perellos → *Vado Peligroso*

Gué Perilleus → *Vado Peligroso*
Gué Perillous → *Vado Peligroso*
Guiflet → *Giflete*
Guifloi → *Giflete*
Guiganbresils → *Guiganbresil*
Guiganbresis → *Guiganbresil*
Guiganmuer → *Guingamor*
Guignet → *Guivret el Pequeño*
Guigomars → *Guingamor*
Guimart → *Ginebra 1*
Guimen → *Guignier*
Guinbaut → *Guinebán*
Guinebans → *Guinebán*
Guinebaus → *Guinebán*
Guinebaut → *Guinebán*
Guinemars → *Ginebra 1*
Guiner → *Guignier*
Guinereth → *Guerrehet*
Guinerez → *Guerrehet*
Guingale → *Gringalet*
Guingalet → *Gringalet*
Guingamars → *Guingamor*
Guingamor → *Guingamor*
Guinganmuer → *Guingamor*
Guingemors → *Guingamor*
Guingemuer → *Guingamor*
Guinier → *Guignier*
Guinrez → *Guerrehet*
Guiremelanz → *Guiromelant*
Guiret → *Guivret de Lanvale*
Guiret → *Guivret de Lanvale*
Guirés → *Guivret de Lanvale*
Guiromelain → *Guiromelant*
Guiromelans → *Guiromelant*
Guiromelant → *Guiromelant*
Guiromelanz → *Guiromelant*
Guiron de Bois Verdoyant → *Guirón*
Guiron de Bois Verdoyant → *Guirón*
Guiron le Courtois → *Guirón*
Guiron le Courtois → *Guirón*
Guiron → *Guirón*
Guiron → *Guirón*
Guirrés → *Guerrehet*
Guirriet → *Guivret el Pequeño*
Guiviers → *Guivret el Pequeño*
Guivres → *Guivret el Pequeño*
Guivret → *Guivret de Lanvale*
Guivret → *Guivret el Pequeño*
Guivrez → *Guivret de Lanvale*
Guivrez → *Guivret el Pequeño*
Gumret le Petit → *Guivret el Pequeño*
Guniret → *Guivret de Lanvale*
Gunnere → *Ginebra 1*
Gunnevre → *Ginebra 2*
Gunrete le Petyte → *Guivret el Pequeño*
Gurgaram → *Gurgarant*
Gurgarans → *Gurgarant*
Gurnemanz → *Gornemans*
Guualuan → *Galván*
Gurnemanz → *Gornemans*
Guvernal → *Governal*
Guyart le Petyte → *Guivret el Pequeño*
Guygebresill → *Guiganbresil*
Guymebant → *Guinebán*
Guynebans → *Guinebán*
Guynebaude → *Guinebán*
Guyret → *Guivret de Lanvale*
Guyromelans → *Guiromelant*
Guyron → *Guirón*
Guyron → *Guirón*
Guyvret → *Guivret el Pequeño*
Gvenour → *Ginebra 1*
Gwalchmei → *Galván*
Gwarte le Petite → *Guivret el Pequeño*
Gweherers → *Guerrehet*
Gwenayfer → *Ginebra 1*
Gwenbaus → *Guinebán*
Gwenebant → *Guinebán*
Gweneuer → *Ginebra 1*
Gweniver → *Ginebra 1*
Gwenivir → *Ginebra 1*
Gwennayfer → *Ginebra 1*
Gwenore → *Ginebra 1*
Gwenyver → *Ginebra 1*
Gwerers → *Guerrehet*
Gwerreheres → *Guerrehet*

Gwerrehys → *Guerrehet*
Gwerrers → *Guerrehet*
Gwerres → *Guerrehet*
Gwynebant → *Guinebán*
Gwyromelaunz → *Guiromelant*
Gwyseawns → *Aguisán*
Gycnnevre → *Ginebra 2*
Gynnevre → *Ginebra 1*
Gyrflés → *Giflete*
Gyromalance → *Guiromelant*
Gyromelans → *Giromelant*

Habés le Renommé → *Habé el Famoso*
Haengestest → *Henguist*
Hangues → *Henguist*
Hanguins → *Anguin*
Hanguis → *Henguist*
Hanguist → *Henguist*
Hardagabran → *Hargadabrán*
Hardagravans → *Hargadabrán*
Hardi of Hert → *Osenain*
Hardogabran → *Hargadabrán*
Hargadabran → *Hargadabrán*
Harmaunce → *Armant de la Isla Deleitosa*
Hartu → *Arturo*
Harwy the Reweyle → *Hervís de Rivel*
Haucelice → *Hoselice*
Haugwys → *Henguist*
Haut Pont → *Puente Peligroso*
Haute Prynce → *Galaz 1*
Havingues → *Enygeus*
Hebés → *Habé el Famoso*
Hebron → *Bron*
Hector → *Héctor el Bruno*
Hedins → *Kehedín*
Heertawnt → *Ertant*
Helaine → *Elena*
Helaine → *Elena de Benoic*
Helayn withouten Pere → *Elena sin Par*
Helayn → *Helaín el Blanco*
Helayne → *Elena de Benoic*
Heleine, Helyene → *Elena sin Par*
Heleine → *Elena de Benoic*
Heles le Renownys → *Habé el Famoso*
Heleyne → *Elena de Benoic*
Heliene sans Per → *Elena sin Par*
Helieser → *Eliezer*
Heliezer → *Eliezer*
Helis → *Helaín el Blanco*
Helis → *Helaín el Gordo*
Hellayne → *Helaín el Blanco*
Helyene → *Elena sin Par*
Helyezer → *Eliezer*
Helyn le Blank → *Helaín el Blanco*
Heng → *Henguist*
Hengest → *Henguist*
Hengeste → *Henguist*
Hengustes → *Henguist*
Herec → *Erec*
Herertaunz → *Ertant*
Heret → *Erec*
Hermant → *Armant de la Isla Deleitosa*
Hermaunce → *Armant de la Isla Deleitosa*
Hermites → *Rey Ermitaño*
Hermones → *Hermoine, San*
Hermont → *Armant de la Isla Deleitosa*
Hernil → *Hervís de Rivel*
Hertant → *Ertant*
Heruys de Reuel → *Hervís de Rivel*
Heruyse de la Forest Saueage → *Hervís de Rivel*
Heruyse → *Hervís de Rivel*
Hervault → *Armant de la Isla Deleitosa*
Herveus → *Hervís de Rivel*
Hervi → *Hervís de Rivel*
Hervieu → *Hervís de Rivel*
Herviex → *Hervís de Rivel*
Hervil → *Hervís de Rivel*
Herviu → *Hervís de Rivel*

Hervix → *Hervís de Rivel*
Hervy of Derveyl → *Hervís de Rivel*
Hestor → *Héctor de Mares*
Hettor → *Héctor el Bruno*
Hieriés → *Arés*
Hocelice → *Hoselice*
Holy Disch → *Grial*
Holy Grayle → *Grial*
Hoot → *Loholt*
Hortoberlande → *Northumberland*
Hoscelice → *Hoselice*
Hosselice → *Hoselice*
Hostelices → *Hoselice*
Hotelice → *Hoselice*
Howel → *Hoel*
Huans → *Armant de la Isla Deleitosa*
Huaya Fus-uryayn st. → *Yvain, hijo de Urién*
Humbellande → *Northumberland*
Humbre lond → *Northumberland*
Hupelande → *Northumberland*
Hurlaine → *Varlán*
Hurlame → *Varlán*
Hurtant → *Ertant*
Hyngwes → *Enygeus*

I- → *Y-*
Iban → *Yvain*
Ider → *Yder de Cornualles*
Ider → *Yder, hijo de Nut*
Iders → *Yder el Noruego*
Idés → *Yder de Cornualles*
Idier → *Yder, hijo de Nut*
Idiers → *Yder de Cornualles*
Idiers → *Yder, hijo de Nut*
Idres → *Yder de Cornualles*
Iestrewales → *Estre-Gales*
Igerne → *Ygerne*
Iglais → *Dama Viuda*
Igrayn → *Ygerne*
Igrayne → *Ygerne*
Iguerne → *Ygerne*
Ile Dore → *Isla de Oro*
Ile d'Or → *Isla de Oro*
Ile Perdue → *Isla Perdida*
Ille de Joie → *Isla de la Alegría*
Ille d'Or → *Isla de Oro*
Ille Perdue → *Isla Perdida*
Ille Tourneant → *Isla Giratoria*
Illes Estranges → *Islas Lejanas*
Illes Lontaines → *Islas Lejanas*
Illes → *Reino de las Islas*
Insola Firme → *Insula Firme*
Insolas Dotadas → *Islas Dotadas*
Insula Dudada → *Insula Firme*
Ionet → *Yonet*
Ionés → *Yonet*
Ioseph → *Josefés 1*
Iosepis d'Arimacia → *José de Arimatea*
Ioseps → *Josefés 1*
Iosspe → *José de Arimatea*
Ipocras → *Hipócrates*
Irain → *Evrain*
Irayne → *Ygerne*
Irom → *Evrain*
Iron → *Evrain*
Irowne → *Evrain*
Isa(i)ve → *Ysave de Carahés*
Isalde → *Iseo la Rubia*
Isdernus → *Yder, hijo de Nut*
Iselt → *Iseo la Rubia*
Iseut → *Iseo de las Blancas Manos*
Iseut → *Iseo la Rubia*
Isexs → *Iseo la Rubia*
Isle de Joie → *Isla de la Alegría*
Isle d'Or → *Isla de Oro*
Isle Perdue → *Isla Perdida*
Isle Tornoiant → *Isla Giratoria*
Isles Loinyaignes → *Islas Lejanas*
Isles → *Reino de las Islas*
Isneldone → *Senaudón*
Isode → *Iseo la Rubia*
Isol → *Iseo la Rubia*
Isolda → *Iseo de las Blancas Manos*
Isolde → *Iseo la Rubia*

Isolt → *Iseo la Rubia*
Isönd → *Iseo la Rubia*
Isôt Blanschemanis → *Iseo de las Blancas Manos*
Isôt → *Iseo la Rubia*
Isoud la Beale → *Iseo la Rubia*
Isoud la Belle → *Iseo la Rubia*
Isoud le Blanche Mains → *Iseo de las Blancas Manos*
Isoud le Blanunche Maynys → *Iseo de las Blancas Manos*
Isouds → *Iseo la Rubia*
Isseut → *Iseo la Rubia*
Itier → *Yder, hijo de Nut*
Ivain → *Yvain de las Blancas Manos*
Ivain → *Yvain de Lionel*
Ivain → *Yvain, hijo de Urién*
Iverne → *Ygerne*
Ivonez → *Yonet*
Ivonës → *Yonet*
Iwain → *Yvain, hijo de Urién*
Izeuls → *Iseo la Rubia*

Jayande/Jayant(e) → *Bella Jayana*
Jenevre → *Ginebra 1*
Jenievre → *Ginebra 1*
Jofre → *Jaufré*
Joie de Court → *Alegria de la Corte*
Joie de la Cort → *Alegria de la Corte*
Josafas → *Josefés 1*
Josaphas → *Josefés 1*
Josaphe → *Josefés 1*
Josaphés → *Josefés 1*
Joseh → *Josefés 2*
Josep → *José de Arimatea*
Josepes → *José de Arimatea*
Joseph → *Josefés 1*
Joseph → *José de Arimatea*
Josephet → *Josefés 1*
Josephé → *Josefés 1*
Josephés → *Josefés 1*
Josephés → *Josefés 2*
Joseps → *Josefés 2*
Joseus → *Josefés 2*
Josex → *Josefés 2*
Josés → *Josefés 2*
Josés → *José de Arimatea*
Joye de Court → *Alegria de la Corte*
Joyosa Guardia → *Castillo de la Alegre Guardia*
Juanne → *Niniana*
Juwains → *Yvain, hijo de Urién*

Kabarentins → *Cabarentín*
Kador → *Cador*
Kados → *Cador.*
Kaerlion → *Carlión*
Kaerleon → *Carlión*
Kaerlium → *Carlión*
Kahadyns → *Kaherdín*
Kahedin → *Kaherdín*
Kahedins → *Kehedín*
Kahendines → *Kahedín*
Kahendins → *Kahedín*
Kaherdin → *Kaherdín*
Kaheriet → *Gueheriet*
Kahodinis → *Kehedín*
Kahodyns of yong Age → *Kehedín*
Kairliun → *Carlión*
Kairliune → *Carlión*
Kalefes → *Kalafes*
Kalogrenant → *Calogrenant*
Kalybrond → *Escalibor*
Kamaalot → *Camelot*
Kamelot → *Camelot*
Kanaam → *Canaam*
Karadoés → *Caradoc 1*
Karadoés → *Caradoc 2*
Karados → *Caradoc 1*
Karados → *Caradoc 2*
Karahés → *Guerrehet*
Kardoel → *Carduel*
Kardoil → *Carduel*
Karedeu → *Caradoc 1*
Karedeu → *Caradoc 2*
Karehaus → *Guerrehet*
Karelyone → *Carlión*

Karlion → *Carlión*
Karliun bi Uske → *Carlión*
Karo(h)aise → *Carohase*
Kavillon → *Escavalón*
Kay Destran → *Keu de Estraus*
Kay hedyus → *Kaherdín*
Kay → *Keu*
Kayer → *Keu*
Kayes → *Keu*
Kayhydyns → *Kaherdín*
Kaynes → *Keu*
Kaynes → *Keu de Estraus*
Kaynus le Straunge → *Keu de Estraus*
Kaynus → *Keu*
Kayous → *Keu*
Keendins → *Kahedín*
Keerz → *Keu*
Kehedan → *Kehedín*
Kehedin le Bel → *Kehedín*
Kehedin le Petit → *Kehedín*
Kehedin Lebens → *Kehedín*
Kehedin li Bens → *Kehedín*
Kehedin the Litill → *Kehedín*
Kehedin → *Kehedín*
Kehedín de Belly → *Kehedín*
Kehedyn le Bel → *Kehedín*
Kehendins → *Kehedín*
Kehidyns → *Kaherdín*
Kehydius → *Kaherdín*
Kehydyns → *Kaherdín*
Kei → *Keu*
Keie → *Keu*
Keises → *Keu*
Kels → *Keu*
Kelyon → *Carlión*
Kenx → *Keu de Estraus*
Kerlyonne → *Carlión*
Keu Asblyve → *Keu de Estraus*
Keu → *Keu de Estraus*
Keuls → *Keu*
Kews → *Keu de Estraus*
Kex of Dystrauns, Destrax, Distranx → *Keu de Estraus*
Kex → *Keu*
Kex → *Keu de Estraus*
Key → *Keu*
Key → *Keu de Estraus*
Keye → *Keu*
Keyheydyns → *Kaherdín*
Ké → *Keu*
Kés → *Keu de Estraus*
Kiechadan → *Kaherdín*
Kieus → *Keu*
King Foxe → *Marco*
Kol → *Keu*
Kornwayle → *Cornualles*
Kueux → *Keu*
Kulhwch → *Culhwch*

La Coote Male Tayle → *Caballero de la Cota Mal Cortada*
La Cote Male Tayle → *Caballero de la Cota Mal Cortada*
La Kote Male Tsyle → *Caballero de la Cota Mal Cortada*
Labell → *Label*
Labelys → *Label*
Labés → *Label*
Labiaus → *Label*
Labor → *Lambor*
Lac de Dyane → *Lago de Diana*
Lach → *Lac*
Ladegreans → *Leodagán*
Ladris de la Dolerouse Garde → *Brandín de las Islas*
Lady of the Lake → *Dama del Lago*
Laide Semblance → *Imagen Horrible*
Laide Semblance → *Imagen Horrible*
Lairis → *Laris*
Lairiz → *Laris*
Lais Dyanes → *Lago de Diana*
Lait Hardi → *Feo Atrevido*
Lait hardy → *Feo Atrevido*
Laín → *Helaín el Blanco*
Lake → *Lac*
Lambagues → *Lambegue*
Lambar → *Lambor*
Lambeges → *Lambegue*

Lambegues → *Lambegue*
Lambors → *Lambor*
Lambuges → *Lambegue*
Lamorak of Wales → *Lamorat de Gales*
Lamorante → *Lamorat*
Lamourat → *Lamorat de Gales*
Lanbegue → *Lambegue*
Lanbegues → *Lambegue*
Lanbre → *Lanvale*
Lance (Vencheresse/Vengeresse → *Lanza Vengadora*
Lancelettes → *Lanzarote del Lago*
Lanceloch → *Lanzarote del Lago*
Lanceloet → *Lanzarote del Lago*
Lancelost → *Lanzarote del Lago*
Lancelot → *Lanzarote del Lago*
Lancelott Dulake → *Lanzarote del Lago*
Lanche (Vencheresse/Vengeresce) → *Lanza Vengadora*
Lancilot → *Lanzarote del Lago*
Lancilotto → *Lanzarote del Lago*
Lancöen → *Lancién*
Lançarote → *Lanzarote del Lago*
Lançerot → *Lanzarote del Lago*
Lançolot → *Lanzarote del Lago*
Lande(s)more(s) → *Landemore*
Landemeure → *Landemore*
Lanfalle → *Lanval*
Languisyn → *Anguín*
Languissin → *Anguín*
Languines → *Anguín*
Lanscelot → *Lanzarote del Lago*
Lanseloet → *Lanzarote del Lago*
Lanseloit → *Lanzarote del Lago*
Lanselot → *Lanzarote del Lago*
Lanvaus → *Lanval*
Lanvax → *Lanval*
Lanzelet → *Lanzarote del Lago*
Laris → *Laris*
Lariz → *Laris*
Larris → *Laris*
Larriz → *Laris*
Larys → *Laris*
Lasse Ywain → *Yvain el Bastardo*
Lauerep → *Leverzerp*
Launal → *Lanval*
Launall → *Lanval*
Launcelet de Lacke → *Lanzarote del Lago*
Launceloot → *Lanzarote del Lago*
Launcelot du Lake → *Lanzarote del Lago*
Launcelot → *Lanzarote del Lago*
Launcelotte → *Lanzarote del Lago*
Launcelottis → *Lanzarote del Lago*
Lavar → *Lambor*
Lawcelot → *Lanzarote del Lago*
Lawncelot de Lake → *Lanzarote del Lago*
Lay Hardi → *Feo Atrevido*
Layris → *Laris*
Lays Hardy → *Feo Atrevido*
Lays the Hardy → *Feo Atrevido*
Layz Hardis → *Feo Atrevido*
Lebyus Dyskonus → *Bello Desconocido*
Lectargis → *Feo Atrevido*
Ledegan → *Leodagán*
Lencïen → *Lancién*
Lenselot → *Lanzarote del Lago*
Leoces → *Leonches de Paerne*
Leodagant → *Leodagán*
Leodegain → *Leodagán*
Leodeganes → *Leodagán*
Leodegant → *Leodagán*
Leodegon → *Leodagán*
Leodogan → *Leodagán*
Leonc(h)e → *Leonches de Paerne*
Leonce of Paerne → *Leonches de Paerne*
Leonel → *Lionel*
Leones → *Leonches de Paerne*
Leones → *Leonís*
Leonis → *Leonís*
Leonnois → *Leonís*
Leonois → *Leonís*

Leonoys → *Leonís*
Leon is → *Leonís*
Leownce → *Leonches de Paerne*
Leownces → *Leonches de Paerne*
Leowneces → *Leonches de Paerne*
Lerling → *Merlín*
Lesse Ywain → *Yvain el Bastardo*
Let Hardi → *Feo Atrevido*
Leuerop → *Leverzerp*
Leverserp → *Leverzerp*
Levezerp → *Leverzerp*
Libeaus Desconus → *Bello Desconocido*
Libewe → *Bello Desconocido*
Licans → *Lucano*
Liez Hardiz → *Feo Atrevido*
Lion → *Lionel*
Lionaus → *Lionel*
Lionax → *Lionel*
Lionc(h)es → *Leonches de Paerne*
Lioneax → *Lionel*
Lionials → *Lionel*
Lioniaus → *Lionel*
Lioniax → *Lionel*
Lioniel → *Lionel*
Lionnel → *Lionel*
Lionois → *Leonís*
Lionse → *Leonches de Paerne*
Lis Aventureus → *Lecho de las Maravillas*
Lit de la Merveill → *Lecho de las Maravillas*
Loc de Organdia → *Lot*
Lodegean → *Leodagán*
Lodegreance → *Leodagán*
Lodegreans → *Leodagán*
Lodegreauns → *Leodagán*
Lodegryaunce → *Leodagán*
Lodoer → *Beduier*
Loedegan → *Leodagán*
Loeneis → *Leonís*
Loengre → *Logres*
Loenois → *Leonís*
Loenos → *Leonís*
Loenoys → *Leonís*
Loënoi(s) → *Leonís*
Logre → *Logres*
Logrez → *Logres*
Logris → *Logres*
Logrus → *Logres*
Logrys → *Logres*
Logurs → *Logres*
Logus → *Logres*
Lohier → *Loholt*
Loholz → *Loholt*
Lohoot → *Loholt*
Lohot → *Loholt*
Lohous → *Loholt*
Lohout → *Loholt*
Lohouz → *Loholt*
Lohoz → *Loholt*
Loht → *Lot*
Loncaignes Illes → *Islas Lejanas*
Loncha → *Lac*
Londen → *Londres*
Londene → *Londres*
London → *Londres*
Londoun → *Londres*
Londre(s) → *Londres*
Londrez → *Londres*
Lonezep → *Leverzerp*
Longeus → *Longinos*
Longi(s) → *Longinos*
Longres → *Logres*
Longtaynse → *Islas Lejanas*
Lontaignes Illes → *Islas Lejanas*
Loonnois → *Leonís*
Loonois → *Leonís*
Loonois → *Leonís*
Loonoys → *Leonís*
Loost → *Loholt*
Loot → *Lot*
Looth → *Lot*
Loothis → *Lot*
Lorgelous de la Launde → *Orgulloso de la Landa*
Los → *Lot*
Lost → *Lot*
Lot of Laudyan → *Lot*
Lot → *Lot*
Lote → *Lot*

Loth → *Lot*
Lothes → *Lot*
Lott of Lothaine → *Lot*
Lott → *Lot*
Lottes → *Lot*
Lougres → *Logres*
Lounde → *Londres*
Louverep → *Leverzerp*
Loverzeph → *Leverzerp*
Lovezerp → *Leverzerp*
Lovrezep → *Leverzerp*
Loz → *Lot*
Loxines → *Leonís*
Lucain → *Lucano*
Lucan → *Lucano*
Lucane → *Lucano*
Lucanere → *Lucano*
Lucans → *Lucano*
Lucanst → *Lucano*
Lucant → *Lucano*
Lucanz → *Lucano*
Lucas → *Lucano*
Lukan → *Lucano*
Lukin → *Lucano*
Lunden → *Londres*
Lundene → *Londres*
Lundenne → *Londres*
Lundres → *Londres*
Luned → *Lunete*
Luquans → *Lucano*
Luquant → *Lucano*
Luquanz → *Lucano*
Lwcans → *Lucano*
Lwcawnes → *Lucano*
Lwcawns → *Lucano*
Lydones → *Dodinel*
Lyez the Hardy → *Feo Atrevido*
Augustín → *San Agustín*
Lymors → *Limors*
Lynoieus → *Lionel*
Lyon → *Lionel*
Lyonas → *Leonís*
Lyoneau → *Lionel*
Lyonel → *Lionel*
Lyonels → *Lionel*
Lyones → *Leonís*
Lyonet → *Lionel*
Lyoniaus → *Lionel*
Lyoniax → *Lionel*
Lyoniel → *Lionel*
Lyonnel → *Lionel*
Lyonniaus → *Lionel*
Lyonois → *Leonís*
Lyonses → *Leonches de Paerne*
Lyouniaus → *Lionel*
Lady of Sinadon → *Rubia Esmerada*
Lady of Sinadoune → *Rubia Esmerada*
Listenoys → *Listenois*
Listinois → *Listenois*
Lystenois → *Listenois*
Lystenoys → *Listenois*
Lystenoyse → *Listenois*
Lystynoyse → *Listenois*
Lytenoys → *Listenois*

Mabam → *Mabón*
Maboagrain → *Maboagrain*
Maboagrins → *Maboagrain*
Mabonagrain → *Maboagrain*
Mabonagrein → *Maboagrain*
Mabonagrins → *Maboagrain*
Maboun → *Mabón*
Mach → *Marco*
Madoc → *Maduc*
Madoigne → *Madoine*
Madoyne → *Madoine*
Madragayns → *Adragain Malehaut* → *Dama de Malohaut*
Madus → *Maduc*
Maerlin → *Merlín*
Maerlines → *Merlín*
Maerling → *Merlín*
Maerlinges → *Merlín*
Mahalot → *Dama de Malohaut*
Mahalot → *Malohaut*
Maine → *Monje*
Maines → *Monje*
Mainet → *Monje*
Malaguis → *Malaguín*
Malahaut → *Dama de Malohaut*

Malahaut → *Malohaut*
Malahot → *Malohaut*
Malangins → *Malaguin*
Malaot → *Malohaut*
Malaout → *Dama de Malohaut*
Malaout → *Malohaut*
Malduit → *Maldito*
Maleant → *Dama de Malohaut*
Maleginis → *Malaguin*
Malehant → *Malohaut*
Malehault → *Malohaut*
Malehaut → *Malohaut*
Maleholt → *Dama de Malohaut*
Maleholt → *Malohaut*
Malenginys → *Malaguin*
Malhault → *Malohaut*
Maliaganth the Yonge → *Meleagant*
Maloaut → *Malohaut*
Malohault → *Malohaut*
Malohaut → *Malohaut*
Malohaut → *Malohaut*
Malohout → *Malohaut*
Malonant → *Malohaut*
Manes → *Monje*
Maradoz → *Maragot*
Maragos → *Maragot*
Maragoz → *Maragot*
Maras → *Castillo de los Pantanos*
Marasse → *Castillo de los Pantanos*
Maraugis → *Meraugis*
Marces de Galone → *Marcas de Galone*
Marche → *Castillo de la Marca*
Marches de Galonne → *Marcas de Galone*
Marches of Galnoye → *Marcas de Galone*
Marches of Galoine → *Marcas de Galone*
Marcoadés → *Morcadés*
Marcoh → *Marco*
Marcoho → *Marco*
Marcos → *Marco*
Mares → *Castillo de los Pantanos*
Mares → *Marco*
Marez → *Castillo de los Pantanos*
Marés → *Castillo de los Pantanos*
Margawse → *Morcadés*
Marigars → *Marigart*
Marke → *Marco*
Marks → *Marco*
Markys → *Marco*
Marli → *Merlín*
Marline → *Merlín*
Marling → *Merlín*
Maroot → *Morholt*
Marque → *Marco*
Mars → *Marco*
Maudamadas → *Midomidás*
Mauduc → *Maduc*
Mauduis → *Maldito*
Mauduit → *Maldito*
Maurus → *Maduc*
Mauvés Biax → *Bello Malvado*
Mayden Castle → *Castillo de las Doncellas*
Maydyn Castle → *Castillo de las Doncellas*
Meleagaunt → *Meleagant*
Meleaguant → *Meleagant*
Meliadux → *Meliadús*
Meliaganes → *Meleagant*
Meliagant → *Meleagant*
Meliant → *Melián el Alegre*
Melianz → *Melián el Alegre*
Meliodas → *Meliadús*
Mellegaunt → *Meleagant*
Melliagraunce → *Meleagant*
Mellin → *Merlín*
Mellyagraunce → *Meleagant*
Mellygauns → *Meleagant*
Melyadus → *Meliadús*
Melyaganes → *Meleagant*
Melyagant → *Meleagant*
Melyaganus → *Meleagant*
Melyagaunce → *Meleagant*
Melyagaunt → *Meleagant*
Melyans le Gai → *Melián el Alegre*
Melyant → *Melián el Alegre*

Melyodas → *Meliadús*
Meragis → *Meraugís*
Meragys → *Meraugís*
Meranges → *Meraugís*
Merangis de Porlenges → *Meraugís*
Merangis → *Meraugís*
Merangus → *Meraugís*
Meraugés → *Meraugís*
Meraungis → *Meraugís*
Merleyne → *Merlín*
Merlijn → *Merlín*
Merline → *Merlín*
Merlino → *Merlín*
Merlí → *Merlín*
Merllins → *Merlín*
Merllyne → *Merlín*
Merllyns → *Merlín*
Merly → *Merlín*
Merlyine → *Merlín*
Merlyn → *Merlín*
Merlyons → *Merlín*
Michel Ywain → *Yvain, hijo de Urién*
Midolias → *Midomidás*
Mierlin → *Merlín*
Minados → *Minadús*
Moddrade → *Mordret*
Moddraed → *Mordret*
Moddred → *Mordret*
Moddrede → *Mordret*
Modraed → *Mordret*
Modread → *Mordret*
Modred → *Mordret*
Modrede → *Mordret*
Moine → *Monje*
Moòs → *Moisés*
Molehalt → *Dama de Malohaut*
Molehalt → *Malohaut*
Molehaut → *Malohaut*
Mont Defereus → *Monte Doloroso*
Mont Dolereus/-ous → *Monte Doloroso*
Mont Orguellous → *Monte Doloroso*
Montesclair → *Monteclaro*
Montesclaire → *Monteclaro*
Montescleire → *Monteclaro*
Morc(h)adés → *Morcadés*
Mordains → *Mordrain*
Mordans → *Mordrain*
Mordat → *Mordret*
Morderans → *Mordrain*
Morderec → *Mordret*
Mordorec → *Mordret*
Mordrach → *Mordrain*
Mordrams → *Mordrain*
Mordrans → *Mordrain*
Mordraynes → *Mordrain*
Mordrayns → *Mordrain*
Mordrec → *Mordret*
Mordreid → *Mordret*
Mordreit → *Mordret*
Mordreto → *Mordret*
Mordreyns → *Mordrain*
Mordrez → *Mordret*
Mordré → *Mordret*
Mordrès → *Mordret*
Mordriés → *Mordret*
Morgadés → *Morcadés*
Morgain → *Morgana*
Morgaine → *Morgana*
Morgam → *Morgana*
Morgan le Fay → *Morgana*
Morgan the Wise → *Morgana*
Morgan → *Morgana*
Morgana → *Morgana*
Morgans → *Morgana*
Morgant → *Morgana*
Morganz → *Morgana*
Morgar → *Morgana*
Morgause → *Morcadés*
Morgawse → *Morcadés*
Morge → *Morgana*
Morgein → *Morgana*
Morges → *Morgana*
Morghain → *Morgana*
Morghe → *Morgana*
Morgne la Faye → *Morgana*
Morguain → *Morgana*
Morgue → *Morgana*

Morguen → *Morgana*
Morgvein → *Morgana*
Morhau(l)t → *Morholt*
Morhaut → *Morholt*
Morhaut → *Nohaut*
Morhol → *Morholt*
Morhols → *Morholt*
Morholt → *Nohaut*
Morholtz → *Morholt*
Morholz → *Morholt*
Morhorz → *Morholt*
Morhot → *Nohaut*
Morhous → *Morholt*
Morhout → *Nohaut*
Morho(u)t → *Morholt*
Morhouz → *Morholt*
Morlot → *Morholt*
Morout → *Morholt*
Mort Jeuin → *Muerto de Hambre*
Morz Jeuns → *Muerto de Hambre*
Moyen → *Monje*
Moyn → *Monje*
Moyne → *Monje*
Moysen → *Moisés*
Moysés → *Moisés*
Moyse(s)t → *Moisés*
Moÿs → *Moisés*
Moÿsi → *Moisés*
Moÿsses → *Moisés*
Mynadus → *Minadús*
Mynardus → *Minadús*

Nabon → *Mabón*
Naborn → *Mabón*
Nacein → *Nascién*
Naciamis → *Nascién*
Naciano → *Nasciano.*
Naciein → *Nascién*
Nacien → *Nascién*
Naciens of Betike → *Nascién*
Naciens → *Nascién el Ermitaño*
Nacyanus → *Nascién*
Nacyen the Hermyte → *Nascién el Ermitaño*
Nacyen → *Nascién*
Nambires → *Vanbieres*
Nanters → *Neutre*
Nantes → *Neutre*
Nantre → *Neutre*
Nasciein → *Nascién*
Nascien de Breting → *Nascién*
Nascien → *Nascién*
Nasciien → *Nascién*
Nascions → *Nascién*
Nascyens → *Nascién el Ermitaño*
Nassien → *Nascién*
Nassien → *Nascién el Ermitaño*
Natianiis → *Nascién*
Natien → *Nascién el Ermitaño*
Natiien → *Nascién*
Nauntres → *Neutre*
Nayntres → *Neutre*
Nentres → *Neutre*
Nesciens → *Nascién el Ermitaño*
Newtrys → *Neutre*
Nic(o)demo → *Nicodemo*
Nic(o)demum → *Nicodemo*
Nic(o)demus → *Nicodemo*
Nichodemus → *Nicodemo*
Nievenne → *Niniana*
Nimiane → *Niniana*
Niniame → *Niniana*
Niniane → *Niniana*
Ninienue → *Niniana*
Nisciens. → *Nascién*
Niv(i)ene → *Niniana*
Noahut → *Nohaut*
Noant → *Nohaut*
Nodrans → *Mordrain*
Nogans → *Nogant*
Nogant → *Nogant*
Nogres → *Logres*
Nohobe(r)lande → *Northumberland*
Nohobelande → *Northumberland*
Nohombellande → *Northumberland*
Nohomberlande → *Northumberland*

Nohoubel(l)ande → *Northumberland*
Nonberlande → *Northumberland*
Noncadés → *Morcadés*
Noorbelande → *Northumberland*
Norbel(l)ande → *Northumberland*
Norcadés → *Morcadés*
Norgalle(s) → *Norgales*
Norham → *Nohaut*
Norham → *Sorhaut*
Norhant → *Nohaut*
Norhant → *Sorhaut*
Norhawt → *Nohaut*
Norhombel(l)ande → *Northumberland*
Norhombellande → *Northumberland*
Norhonberlande → *Northumberland*
Norhombe(r)lande → *Northumberland*
Norhunberlande → *Northumberland*
Noronbellande → *Northumberland*
Nortgales → *Norgales*
Northaglys → *Norgales*
Northe Gales → *Norgales*
Northe Walys → *Norgales*
Northgalys → *Norgales*
Northhumberlond → *Northumberland*
Northomberlande → *Northumberland*
Northomberlande → *Northumberland*
Northonberlande → *Northumberland*
Northumbellande → *Northumberland*
Northumberlande → *Northumberland*
Northumbirlonde → *Northumberland*
Northwales → *Norgales*
Northwalys → *Norgales*
Nortumbellande → *Northumberland*
Notuberlanda → *Northumberland*
Noubellande → *Northumberland*
Nouhoubel(l)ande → *Northumberland*
Nu → *Nut*
Nuc → *Nut*
Nuht → *Nut*
Nui → *Nut*
Nunadus → *Minadús*
Nus → *Nut*
Nut → *Nut*
Nuth → *Nut*
Nuz → *Nut*
Nychodemus → *Nicodemo*
Nymenche → *Niniana*
Nymue → *Niniana*
Nymyane → *Niniana*
Nyneue → *Niniana*
Nynyue → *Niniana*

Oel → *Hoel*
Orauncz → *Oriol*
Orcanie → *Orcania*
Orcanne → *Orcania*
Orchanie → *Orcania*
Orcoine → *Orcania*
Orel → *Oriol*
Orelt → *Oriol*
Organia → *Orcania*
Organie → *Orcania*
Orgillous → *Orgulloso de la Landa*
Orgilous → *Orgulloso de la Landa*
Orgueilleus → *Orgulloso de la Landa*
Orguelleus → *Orgulloso de la Landa*
Orguillos de la Lande → *Orgulloso de la Landa*
Orguillos → *Orgulloso de la Landa*

Oriaunz → *Oriol*
Oriel → *Oriol*
Oriens → *Oriol*
Orient → *Oriol*
Orienx → *Oriol*
Orieut → *Oriol*
Orieux → *Oriol*
Orile → *Oriol*
Oriols → *Oriol*
Oriolt → *Oriol*
Orkaine → *Orcania*
Orkenie → *Orcania*
Orkney → *Orcania*
Orquanie → *Orcania*
Orquenie → *Orcania*
Orquenois → *Orcania*
Ortaine → *Orcania*
Ortanie → *Orcania*
Oruis de Reynel → *Hervís de Rivel*
Oryandes → *Oriol*
Oryans → *Oriol*
Oryant → *Oriol*
Oryauns → *Oriol*
Oryauns → *Oriol*
Oryaunt → *Oriol*
Oryaunz → *Oriol*
Osaain → *Osenain*
Osanain → *Osenain*
Oscan → *Escán*
Osenaim → *Osenain*
Osenayn → *Osenain*
Osoain → *Osenain*
Osoains → *Osenain*
Osoman → *Osenain*
Ossenaim → *Osenain*
Ossenain → *Osenain*
Ossenam → *Osenain*
Ossenet → *Osenain*
Ostelyce → *Hoselice*
Ostrich → *Hoselice*
Osuain → *Osenain*
Oultre/Outres les Marches → *Más Allá de las Marcas*
Oute Isles → *Islas Lejanas*
Oute Yles → *Islas Lejanas*
Outre les Marches → *Más Allá de las Marcas*
Outre-Gales → *Estre-Gales*
Owains → *Yvain, hijo de Urién*
Owtt-illes → *Islas Lejanas*
Ozana → *Osenain*
Ozanna le Cure Hardy → *Osenain*
Ozenam → *Osenain*
Ozenan → *Osenain*

Padrón de Merlín → *Mojón de Merlín*
Paierne → *Paerne*
Palais Esperitel → *Palacio Espiritual*
Palais Esperiteus → *Palacio Espiritual*
Palamede → *Palamedes*
Palamides → *Palamedes*
Palerne → *Paerne*
Palés Esperiteilz → *Palacio Espiritual*
Palomades el Pagano → *Palamedes*
Palomyders → *Palamedes*
Palomydes the Paynim → *Palamedes*
Pallamedes → *Palamedes*
Pandagron → *Pandragón*
Pandagron → *Uterpandragón*
Pandrages → *Pandragón*
Pandraghe → *Pandragón*
Pandrago → *Pandragón*
Pandragon(s) → *Uterpandragón*
Pandragown → *Pandragón*
Pandragus → *Pandragón*
Papegalx → *Caballero del Papagayo*
Papegaulx → *Caballero del Papagayo*
Parceval → *Perceval el Galés*
Parcevaus → *Perceval el Galés*
Parcevaux → *Perceval el Galés*
Parcheval → *Perceval el Galés*
Parelus → *Castillo Peligroso*

Parlan → *Pellehan*
Parsevaus → *Perceval el Galés*
Partin(i)el → *Partinel de la Torre Roja*
Partiniaus → *Partinel de la Torre Roja*
Paryens → *Farién*
Patrides → *Paridés*
Payarne → *Paerne*
Peceñya Bretañya → *Bretaña la Menor*
Pechere → *Rico Rey Pescador*
Peiles → *Pelés*
Pelinoir → *Pelinor del Castillo de Corbenic*
Pellam the Maimed King → *Pellehan*
Pelleam → *Pellehan*
Pellean → *Pellehan*
Pelleans → *Pellehan*
Pellehem → *Pellehan*
Pellehen → *Pellehan*
Pelles → *Pelés*
Pellesvax → *Perceval el Galés*
Pellez → *Pelés*
Pellinor → *Pelinor de Listenois*
Pellinor → *Pelinor del Castillo de Corbenic*
Pellinore → *Pelinor del Castillo de Corbenic*
Pellohan → *Pellehan*
Pellohin → *Pelleban*
Pellynor → *Pelinor de Listenois*
Pelynor → *Pelinor de Listenois*
Pencru → *Poco Crecido*
Pendagron → *Pandragón*
Pendagron → *Uterpandragón*
Pendragon → *Pandragón*
Pendragone → *Pandragón*
Pendragoun → *Pandragón*
Pendragun → *Pandragón*
Pequeña Bretaña → *Bretaña la Menor*
Perceval the Galayse → *Perceval el Galés*
Percevals → *Perceval el Galés*
Percevas → *Perceval el Galés*
Percevau → *Perceval el Galés*
Percevauls → *Perceval el Galés*
Percevaus → *Perceval el Galés*
Percevaux → *Perceval el Galés*
Percevauz → *Perceval el Galés*
Percevax → *Perceval el Galés*
Percheval → *Perceval el Galés*
Perchevals → *Perceval el Galés*
Perchevaus → *Perceval el Galés*
Perchevauz → *Perceval el Galés*
Perchevax → *Perceval el Galés*
Percidés → *Persidés*
Percorantin → *Qimpercorentin*
Percorentin → *Qimpercorentin*
Percynole → *Perceval el Galés*
Percyvale of Walys → *Perceval el Galés*
Percyvalis → *Perceval el Galés*
Perelous → *Castillo Peligroso*
Perey the Rous → *Persidés*
Perilleuse Forest → *Bosque Peligroso*
Perilous → *Castillo Peligroso*
Perles → *Pelés*
Perlesvaus → *Perceval el Galés*
Perlesvaux → *Perceval el Galés*
Perons Merlin → *Mojón de Merlín*
Perron Merlin → *Mojón de Merlín*
Perron → *Petrus*
Pertiniaus → *Partinel de la Torre Roja*
Pertiniel → *Partinel de la Torre Roja*
Peryllous Roche → *Roca del Puerto Peligroso*
Peryllous → *Castillo Peligroso*
Perylous Roch → *Roca del Puerto Peligroso*
Pesceor → *Rico Rey Pescador*
Pescheors → *Rico Rey Pescador*
Pescheors → *Rico Rey Pescador*
Pescheours → *Rico Rey Pescador*
Pesles → *Pelés*

Petchere → *Rico Rey Pescador*
Peticrowe → *Poco Crecido*
Petit Aumosne → *Pequeña Limosna*
Petit Creu → *Poco Crecido*
Petit Cru → *Poco Crecido*
Petricrewe → *Poco Crecido*
Petruz → *Petrus*
Pharamand → *Faramón*
Pharamon → *Faramón*
Pharcens → *Farién*
Pharens → *Farién*
Phariaunce → *Farién*
Pharien → *Farién*
Phariiens → *Farién*
Pharyaunce → *Farién*
Pharyen → *Farién*
Phelean → *Pellehan*
Phellehen → *Pellehan*
Philosofine → *Dama Viuda*
Philosophine → *Dama Viuda*
Piercheval → *Perceval el Galés*
Pierchevaus → *Perceval el Galés*
Pieres → *Petrus*
Pieron → *Petrus*
Pierres → *Petrus*
Pierron → *Petrus*
Pinabel → *Suspinables*
Plaisant de l'Ile → *Florete*
Plamor → *Meleagant*
Plewre → *Castillo de los Sollozos*
Pluere → *Castillo de los Sollozos*
Poince Antiaume → *Poncio Antonio*
Poinchon Antoine → *Poncio Antonio*
Poinçon Anthoine → *Poncio Antonio*
Pollinor → *Pelinor del Castillo de Corbenic*
Ponche Antoine → *Poncio Antonio*
Pons de l'Espee → *Puente de la Espada*
Pont de l'Espee → *Puente de la Espada*
Pont desoz Eve → *Puente Sumergido*
Pont Evages → *Puente Sumergido*
Pont Norgalois → *Puente de Norgales*
Pont Perellous → *Puente Peligroso*
Pont Perillos → *Puente de la Espada*
Pont sous Aigue → *Puente Sumergido*
Pont sous Eve → *Puente Sumergido*
Ponz de l'Espee → *Puente de la Espada*
Port Peryl → *Roca del Puerto Peligroso*
Pounce Antony → *Poncio Antonio*
Poynces Antoyne → *Poncio Antonio*
Prandigan → *Brandigán*
Proceliande → *Brocelianda*
Pucele as Blances Mains → *Doncella de las Blancas Manos*
Pucele as Manches Petites → *Doncella de las Mangas Pequeñas*
Pucele as Petites Manches → *Doncella de las Mangas Pequeñas*
Pucele del Gaut Destroit → *Doncella del Bosque Arrasado*
Pui de Norhaut → *Nohaut*

Q(u)ex → *Keu*
Qanpercorrentin → *Qimpercorentin*
Qeis → *Keu*
Qels → *Keu*
Qes → *Keu de Estraus*
Qeu → *Keu*
Quadas → *Claudás de la Tierra Desierta*
Quaheriez → *Gueheriet*
Qualogrenant → *Calogrenant*

Quamaaloth → *Camelot*
Quaraduel → *Carduel*
Quarmelide → *Carmelida*
Quec → *Keu*
Quedin → *Kaherdin*
Quehedins → *Kehedin*
Quehedynes → *Kehedin*
Queis → *Keu*
Quempercorentin → *Qimpercorentin*
Quenpercorentin → *Qimpercorentin*
Ques → *Keu*
Queu → *Keu*
Quevalon → *Escavalón*
Quex → *Keu de Estraus*
Quexa → *Keu*
Quimpercorrentin → *Qimpercorentin*
Quincparcorentin → *Qimpercorentin*
Quincprecorentin → *Qimpercorentin*
Quirain → *Evrain*
Quoi → *Keu*
Qweodyn → *Kehedin*

Ragisel → *Raguidel*
Raguidain → *Raguidel*
Raguidan → *Raguidel*
Raguidaux → *Raguidel*
Raguidax → *Raguidel*
Randoul → *Arondel*
Ravel → *Acés del Monte Hermoso*
Red Knight → *Caballero del Escudo Rojo*
Rede Cite → *Ciudad Roja*
Rede Cyte → *Ciudad Roja*
Reed Cyte → *Ciudad Roja*
Reonde Ta(u)ble → *Mesa Redonda*
Reostok → *Roestoc*
Rice Pesceor → *Rico Rey Pescador*
Rice Saudoi(i)er → *Rico Soldadero*
RicePeschiere → *Rico Rey Pescador*
Riche Pecheor → *Rico Rey Pescador*
Riche Pechieres → *Rico Rey Pescador*
Riche Pescheo(u)r → *Rico Rey Pescador*
Riche So(l)doier → *Rico Soldadero*
RichePeschieres → *Rico Rey Pescador*
Riches Saldoiers → *Rico Soldadero*
Rico Mercenario → *Rico Soldadero*
Rion → *Rión*
Ritho → *Rión*
Roce as Sesnes → *Roca de los Sajones*
Roce del Port Perilleus → *Roca del Puerto Peligroso*
Roche as Saisnes → *Roca de los Sajones*
Roche aus Sennes → *Roca de los Sajones*
Roche de Canguin → *Roca de Chanpguin*
Roche de Chanpguin → *Roca de Chanpguin*
Roche de Port Peril → *Roca del Puerto Peligroso*
Roche del Port → *Roca del Puerto Peligroso*
Roche des Sesnes → *Roca de los Sajones*
Roche dou Port Perillex → *Roca del Puerto Peligroso*
Roche Naive → *Rethename*
Roche Nueve → *Rethename*
Roche of Saxons → *Roca de los Sajones*
Roche Perilows → *Roca del Puerto Peligroso*
Roestok → *Roestoc*
Roevant → *Roelent*

Roevent → *Roelent*
Rohestoc → *Roestoc*
Roi Conquis → *Rey Primer Vencido*
Roi del Chastel Mortel → *Rey del Castillo Mortal*
Roi du Chastel Mortel → *Rey del Castillo Mortal*
Roi Ermite → *Rey Ermitaño*
Roi Hermite → *Rey Ermitaño*
Roi Maaignié → *Rey Tullido*
Roi Mahaignié → *Rey Tullido*
Roi Mahignié → *Rey Tullido*
Roi Mehaignié → *Rey Tullido*
Roi Mehengnié → *Rey Tullido*
Roi Pecheor → *Rico Rey Pescador*
Roi Pecheor → *Rico Rey Pescador*
Roi Pescheeur → *Rico Rey Pescador*
Roi Pescheo(u)r → *Rico Rey Pescador*
Roi Pescherres → *Rico Rey Pescador*
Roi Peschiere(s) → *Rico Rey Pescador*
Roi Peschierre(s) → *Rico Rey Pescador*
Roi Pesciere → *Rico Rey Pescador*
Roi Premier Conquis → *Rey Primer Vencido*
Roine au Cercle d'Or → *Doncella del Cerco de Oro*
Rois Picheors → *Rico Rey Pescador*
Rokeingham → *Brequeham*
Rokinham → *Brequeham*
Roonde Table → *Mesa Redonda*
Rorestok → *Roestoc*
Rosenna d'amore → *Soredamors*
Rouelent → *Roelent*
Round Table → *Mesa Redonda*
Rounde Tabyll → *Mesa Redonda*
Rountabulle → *Mesa Redonda*
Rouvelent → *Roelent*
Rownde Table → *Mesa Redonda*
Rowund Tabull → *Mesa Redonda*

Sabins → *Severn*
Sabryne → *Severn*
Sacremors → *Saigremor*
Sadoc → *Sador*
Sadomes → *Sadoine*
Sadones → *Sadoine*
Sadoynes → *Sadoine*
Saeuaerne → *Severn*
Safer → *Safar*
Safere → *Safar*
Saferys → *Safar*
Safyr → *Safar*
Sage Dame Aventureuse → *Sabia Dama Venturosa*
Sage Dame → *Sabia Dama Venturosa*
Sagramon → *Saigremor*
Sagramor → *Saigremor*
Sagramore le Desyrus → *Saigremor*
Sagramores → *Saigremor*
Sagramour → *Saigremor*
Sagramowraunt → *Saigremor*
Sagramowrs → *Saigremor*
Sagravayns → *Agravaín*
Sagremoirs → *Saigremor*
Sagremor li Desreez → *Saigremor*
Sagremoret → *Saigremor*
Sagremort → *Saigremor*
Sagremowr → *Saigremor*
Saidoine → *Sadoine*
Saint Hermite → *Rey Ermitaño*
Salaberes → *Salesbieres*
Salaberos → *Salesbieres*
Salabieres → *Salesbieres*
Salafrés → *Serafe*
Salamon → *Salomón*
Saldoiers → *Rico Soldadero*
Salebieres → *Salesbieres*
Salebiers → *Salesbieres*
Salemon → *Salomón*
Salemont → *Salomón*
Salesbieres → *Salesbieres*

Salesbires → *Salesbieres*
Salibere → *Salesbieres*
Salibiere → *Salesbieres*
Salibiers → *Salesbieres*
Salisbery → *Salesbieres*
Salisbiry → *Salesbieres*
Salluste → *Salustio*
Salmons → *Salomón*
Salsbury → *Salesbieres*
Salsburye → *Salesbieres*
Salubiers → *Salesbieres*
Salusburi → *Salesbieres*
Salusbyry → *Salesbieres*
Salustes → *Salustio*
Salustine → *Salustio*
Salysbury → *Salesbieres*
Sancgreal → *Grial*
Sandret → *Andret*
Sangraille → *Grial*
Sangrayll → *Grial*
Sank Ryal → *Grial*
Sankegreall → *Grial*
Saphar → *Safar*
Saphir → *Safar*
Sara → *Sarraz*
Saracinte → *Sarracinta*
Saracynte → *Sarracinta*
Saresbury → *Salesbieres*
Sarrace → *Sarraz*
Sarrachinta → *Sarracinta*
Sarracinte → *Sarracinta*
Sarracynte → *Sarracinta*
Sarras → *Sarraz*
Sauarne → *Severn*
Saudoi(i)er → *Rico Soldadero*
Saverne → *Severn*
Scalot → *Escalot*
Schorham → *Nohaut*
Schorham → *Sorhaut*
Scilencia → *Silence*
Scilensius → *Silence*
Scilentia → *Silence*
Scilentius → *Silence*
Scotland → *Escocia*
Scotlond → *Escocia*
Scottlande → *Escocia*
Scottlonde → *Escocia*
Scozia → *Escocia*
Sebila → *Sibila 1*
Secile → *Sicilia*
Securades → *Segurades*
Sege Perilex → *Asiento Peligroso*
Sege Perilous → *Asiento Peligroso*
Segramoure → *Saigremor*
Segramoure → *Saigremor*
Segremorz → *Saigremor*
Seguran → *Segurant*
Segurans → *Segurant*
Seguranz → *Segurant*
Segures → *Segurades*
Segwarides → *Segurades*
Seigramoor → *Saigremor*
Seigramour → *Saigremor*
Seigremor → *Saigremor*
Seint Graal → *Grial*
Seleroys → *Sorelois*
Selydoine → *Celedonio*
Selydoygne → *Celedonio*
Separ → *Safar*
Sephar → *Safar*
Seraphe → *Serafe*
Sesile → *Sicilia*
Sestas → *Escán*
Sezile → *Sicilia*
Shorhant → *Sorhaut*
Shyvalere de Charyotte → *Caballero de la Carreta*
Siege Perilleus → *Asiento Peligroso*
Siegramor → *Saigremor*
Sigurant → *Segurant*
Silemac → *Silimac de la Roca*
Silencius → *Silence*
Simeón → *Symeu*
Simón → *Symeu*
Sinadone → *Senaudón*
Sinadowne → *Senaudón*
Sinaudon → *Senaudón*
Sinaudone → *Senaudón*
Skotlond → *Escocia*
So(l)doier → *Rico Soldadero*
Solamon → *Salomón*

Sorailes → *Sorelois*
Sore Pucel(l)e → *Doncella Castaña*
Soredamours → *Soredamors*
Soreillois → *Sorelois*
Sorelais → *Sorelois*
Sorelice → *Hoselice*
Soreloés → *Sorelois*
Sorham → *Nohaut*
Sorham → *Sorhaut*
Sorhant → *Nohaut*
Sorhant → *Sorhaut*
Sorhaus → *Sorhaut*
Sorhaute → *Sorhaut*
Sorhawt → *Nohaut*
Sorhawt → *Sorhaut*
Soriandes → *Sorionde*
Soriendos → *Sorionde*
Sorindes → *Sorionde*
Soriownde → *Sorionde*
Sorlan → *Sorhaut*
Sorlimac → *Silimac de la Roca*
Sorloys → *Sorelois*
Sornoleys → *Sorelois*
Sorownde → *Sorionde*
Sorrelois → *Sorelois*
Soryound → *Sorionde*
Soryownd → *Sorionde*
Soumeillet → *Soumilloit*
Soumillet → *Soumilloit*
Sourne → *Severn*
Spaine → *España*
Spayn → *España*
Spayne → *España*
Spere of Vengeaunce → *Lanza Vengadora*
Spere Vengeresse → *Lanza Vengadora*
Splandián → *Esplandián.*
Streyte March → *Estrecha Marca*
Streyte Marches → *Estrecha Marca*
Suerd with the Strange Gyrdels → *Espada del Extraño Tahalí*
Supinades → *Suspinables*
Suppinable → *Suspinables*
Suppynabyles → *Suspinables*
Supynabel → *Suspinables*
Surhaute → *Sorhaut*
Surleuse → *Sorelois*
Surluse → *Sorelois*
Surne → *Severn*
Suszille → *Sicilia*
Swerde with the Straunge Gurdyls → *Espada del Extraño Tahalí*
Syege → *Asiento Peligroso*
Sygramors the Desyrand → *Saigremor*
Symen → *Symeu*
Symenx → *Symeu*
Symeon → *Symeu*
Symew → *Symeu*
Symon → *Symeu*
Symyan → *Symeu*
Syuarne → *Severn*

Taable Roonde → *Mesa Redonda*
Tabla Redonda → *Mesa Redonda*
Table Reonde / Ro(o)nde / Reomde → *Mesa Redonda*
Tabyl Rownde → *Mesa Redonda*
Taillas → *Tablante*
Taillas → *Tablante de Ricamonte*
Talac → *Tablante de Ricamonte*
Tallac → *Tablante de Ricamonte*
Tallas → *Tablante de Ricamonte*
Talmelide → *Carmelida*
Tamalide → *Carmelida*
Tamelirde → *Carmelida*
Taneborc → *Taneborg*
Tanebourc → *Taneborg*
Tanebours → *Taneborg*
Taneburc → *Taneborg*
Tarmalide → *Carmelida*
Tarmelide → *Carmelida*
Tarmelyde → *Carmelida*
Tarsaide → *Carohase*
Tartaysse → *Carohase*
Tauble Reonde → *Mesa Redonda*
Taula Redonda → *Mesa Redonda*

Taulas de Rogemont → *Tablante de Ricamonte*
Taulas → *Tablante*
Taulat de Rogimont → *Tablante de Ricamonte*
Tauleas → *Tablante*
Taules → *Tablante de Ricamonte*
Taullas → *Tablante*
Taullas → *Tablante de Ricamonte*
Tavola Redonda → *Mesa Redonda*
Tavola Ritonda → *Mesa Redonda*
Tawleas → *Tablante*
Tcytram → *Tristán de Leonís*
Tdestram → *Tristán de Leonis*
Teintaguel → *Tintagel*
Teintaguel → *Tintagel*
Teneb(r)oc → *Taneborg*
Tenebourc → *Taneborg*
Tere Deserte → *Tierra Desierta*
Terican → *Tericán*
Teriquam → *Tericán*
Teriquan(t) → *Tericán*
Termagant → *Tervagán*
Termagaunt → *Tervagán*
Termagawnt → *Tervagán*
Terre Deserte → *Tierra Desierta*
Terre Forain(n)e → *Tierra Foránea*
Terre Forein(n)e → *Tierra Foránea*
Terre Gaste → *Tierra Devastada*
Terre Gastee → *Tierra Devastada*
Terrican → *Tericán*
Terriquan → *Tericán*
Terriquen → *Tericán*
Tertre as Caitis → *Colina de los Cautivos*
Tertre Desvé → *Colina Prohibida*
Tertre Desvoyé → *Colina Prohibida*
Tertre Deveé → *Colina Prohibida*
Tertre Sorneham → *Colina de los Cautivos*
Tertres Agravain → *Colina de los Cautivos*
Teruagant → *Tervagán*
Teruegand → *Tervagán*
Tervagans → *Tervagán*
Tervagant → *Tervagán*
Thamelide → *Carmelida*
Than(n)ingues → *Taningues*
Tharmelide → *Carmelida*
Tharmelyde → *Carmelida*
Tholemus → *Tolomer*
Tholome → *Tolomer*
Tholomei(r) → *Tolomer*
Tholomer → *Tolomer*
Tholomeres → *Tolomer*
Tholomez → *Tolomer*
Tholomé → *Tolomer*
Thor → *Tor*
Tibaut → *Tiebaut de Tintagel*
Tintageolestun → *Tintagel*
Tintageolestun → *Tintagel*
Tintageul → *Tintagel*
Tintagol → *Tintagel*
Tintagol → *Tintagel*
Tintague(i)l → *Tintagel*
Tintagueil → *Tintagel*
Tintaieol → *Tintagel*
Tintaieol → *Tintagel*
Tintaio(e)l → *Tintagel*
Tintaiuel → *Tintagel*
Tintajo(e)l → *Tintagel*
Tintajol → *Tintagel*
Tintajuel → *Tintagel*
Tintajuel → *Tintagel*
Tintao(e)l → *Tintagel*
Tintarguel → *Tintagel*
Tintauiel → *Tintagel*
Tintayol → *Tintagel*
Tinthanel → *Tintagel*
Tinthanel → *Tintagel*
Tintonil → *Tintagel*
Titaigue → *Tintagel*
Titaigue → *Tintagel*
Tolas → *Tablante*
Tollas → *Tablante de Ricamonte*
Tolleme (la Feyntes) → *Tolomer*
Tor az Perillans → *Torre de las Maravillas*

Tor de Cuevre → *Torre de Cobre*
Tor des Grans Merveilles → *Torre de las Maravillas*
Tor des Mervelles → *Torre de las Maravillas*
Tor des Vengements → *Torre de las Maravillas*
Tor le Fyse de Vayshoure → *Tor*
Tor Merlin → *Torre de Merlín*
Toraise → *Carohase*
Toraysse → *Carohase*
Torcasse → *Carohase*
Toreyse → *Carohase*
Tornaunt → *Isla Giratoria*
Torneawnt → *Isla Giratoria*
Tornoyiet (Castle) → *Castillo Giratorio*
Torre → *Tor*
Tors → *Tor*
Torz → *Tor*
Totintageol → *Tintagel*
Totintageol → *Tintagel*
Tour des Dix Chevaliers → *Castillo de los Diez Caballeros*
Tour des Mervelles → *Torre de las Maravillas*
Tours des Grans Mervelles → *Torre de las Maravillas*
Tourvagant → *Tervagán*
Towr of Merveilles → *Torre de las Maravillas*
Toz → *Tor*
Tradelamaund → *Tradelmán*
Tradelevauns → *Tradelmán*
Tradelinant → *Tradelmán*
Tradeliuauns → *Tradelmán*
Tradelmans → *Tradelmán*
Tradelmant → *Tradelmán*
Tradelnans → *Tradelmán*
Tradelnanz → *Tradelmán*
Tradelynaws → *Tradelmán*
Tradelyvaund → *Tradelmán*
Tradelyvaunt → *Tradelmán*
Tradelyvauntes → *Tradelmán*
Tradiliuauns → *Tradelmán*
Tradiluant → *Tradelmán*
Tradilyvans → *Tradelmán*
Tradylivaunt → *Tradelmán*
Trahans → *Trahán el Alegre*
Trahant → *Trahán el Alegre*
Tramelmens → *Tradelmán*
Tramtryst → *Tristán de Leonís*
Trantris → *Tantris*
Travagant → *Tervagán*
Trebuchës → *Trebuchet*
Tredelemaunt → *Tradelmán*
Tremionete → *Trevilonete*
Triboët → *Trebuchet*
Tribu(e)t → *Trebuchet*
Tristain → *Tristán de Leonís*
Tristans → *Tristán el que nunca rió*
Tristant → *Tristán de Leonís*
Tristanz qui onques ne rist → *Tristán el que nunca rió*
Tristens → *Tristán de Leonís*
Tristenz → *Tristán de Leonís*
Tristeram → *Tristán de Leonís*
Tristram → *Tristán de Leonís*
Tristran le Naim → *Tristán el Enano*
Tristran → *Tristán de Leonís*
Tristran → *Tristán el que nunca rió*
Tristrans → *Tristán de Leonís*
Tristrans → *Tristán el que nunca rió*
Tristrant → *Tristán de Leonís*
Tristranz → *Tristán de Leonís*
Tristranz → *Tristán el que nunca rió*
Tristre → *Tristán de Leonís*
Tristren → *Tristán de Leonís*
Tritanz → *Tristán el que nunca rió*
Trystan → *Tristán de Leonís*
Trystram → *Tristán de Leonís*
Trystran → *Tristán de Leonís*
Tulas → *Tablante*
Tulaz → *Tablante*
Tulaz → *Tablante de Ricamonte*
Turnaunce → *Isla Giratoria*

Tybaus → *Tiebaut de Tintagel*
Tyebaus → *Tiebaut de Tintagel*
Tyebaut → *Tiebaut de Tintagel*
Tyndagel → *Tintagel*
Tyndagel → *Tintagel*
Tyntagaill → *Tintagel*
Tyntagaill → *Tintagel*
Tyntagelle → *Tintagel*
Tyntagigl → *Tintagel*
Tyntagil → *Tintagel*
Tyntagill → *Tintagel*
Tyntaieul → *Tintagel*
Tyntaieul → *Tintagel*
Tyntaiol → *Tintagel*
Tyntaolyun → *Tintagel*
Tyntaul → *Tintagel*
Tyntayol → *Tintagel*
Tyntayul → *Tintagel*
Tyntigail → *Tintagel*
Tyntigail → *Tintagel*
Tyntigaill → *Tintagel*
Tyolet → *Tiolet*

Uentres → *Neutre*
Ugerne → *Ygerne*
Ulfin → *Ulfino*
Ulfyus → *Ulfino*
Ulphuns → *Ulfino*
Ulphuns → *Ulfino*
Ulphyn → *Ulfino*
Ulphynes → *Ulfino*
Uortige → *Vortiger*
Uortiger → *Vortiger*
Urain → *Evrain*
Ureyn → *Urién*
Urfin → *Ulfino*
Uriain → *Urién*
Urian → *Urién*
Urienes → *Urién*
Urôain → *Evrain*
Urôen → *Evrain*
Urla(i)n → *Varlán*
Urpandragon → *Uterpandragón*
Ursin → *Ulfino*
Uryence → *Urién*
Uryens → *Urién*
Uryn → *Urién*
Uterpandragon → *Uterpandragón*
Uterpandragus → *Uterpandragón*
Uterpendragon → *Uterpandragón*
Uther → *Uterpandragón*
Utherpandragon → *Uterpandragón*
Ut(h)er(s) → *Uterpandragón*
Uter Prandago → *Uterpandragón*
Utrius → *Uterpandragón*
Utriusn → *Uterpandragón*
Uwayne les Avoutres → *Yvain el Bastardo*
Uwayne → *Yvain, hijo de Urién*
Uziens → *Urién*

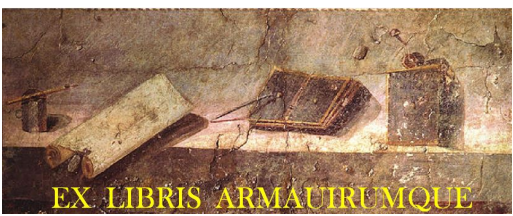
Val sans Retour → *Valle sin Retorno*
Valachim → *Valacín*
Valachin → *Valacín*
Valachyn → *Valacín*
Valancin → *Valacín*
Valdesbery → *Vanbieres*
Valdesbiry → *Vanbieres*
Valet a la Cote Mal Taillee/ Mautaillie → *Caballero de la Cota Mal Cortada*
Valon → *Avalón*
Vambieres → *Vanbieres*
Van de Bonoyt → *Ban de Benoic*
Vandeberes → *Vanbieres*
Vandeberis → *Vanbieres*
Van de Magus → *Bandemagus*
Vandesbyry → *Vanbieres*
Vandobers → *Vanbieres*
Vanour → *Ginebra 1*
Varlan → *Varlán*
Vaspacianus → *Vespasiano*
Vaspaciens → *Vespasiano*
Vaspasciens → *Vespasiano*
Vaspasianus → *Vespasiano*
Vaspasôen → *Vespasiano*
Vaspassianus → *Vespasiano*
Vaspassiens → *Vespasiano*

Vaspasyanus → *Vespasiano*
Vaspasyen(t) → *Vespasiano*
Vaundebers → *Vanbieres*
Vauvain → *Galván*
Veautre → *Neutre*
Veniable Spere → *Lanza Vengadora*
Ventres of Garlot → *Neutre*
Vergille → *Virgilio*
Veringuer → *Vortiger*
Verlan → *Varlan*
Vertiger → *Vortiger*
Vertigerium → *Vortiger*
Vertigerius → *Vortiger*
Vertigier → *Vortiger*
Vertigiers → *Vortiger*
Veve Dame → *Dama Viuda*
Viautre → *Neutre*
Vieille Damoisele au Cercle d'Or → *Vieja Doncella de Avanzada Edad*
Virgiles → *Virgilio*
Vither → *Uterpandragón*
Viviane → *Niniana*
Vlfer → *Ulfino*
Vortigene → *Vortiger*
Vortiger of the Bloy Mountayne → *Vortiger*
Vortigeres → *Vortiger*
Vortigeres → *Vortiger*
Vortigern → *Vortiger*
Vortigernes → *Vortiger*
Vortigers → *Vortiger*
Voyde Place → *Asiento Peligroso*
Vrian → *Urién*
Vrien → *Urién*
Vrlans → *Varlán*
Vryens of the Forest Savage → *Drián*
Vryens → *Urién*
Vther → *Uterpandragón*
Vtheris → *Uterpandragón*
Vueve Dame → *Dama Viuda*
Vunde → *Nut*
Vut → *Nut*
Vwanyne → *Yvain, hijo de Urién*
Vwayne les Aduoultres → *Yvain el Bastardo*
Vwayne les Auenturous → *Yvain el Bastardo*
Vwayne les Auowtres → *Yvain el Bastardo*
Vwayne → *Yvain, hijo de Urién*

Waeles → *Gales*
Waelsce londe → *Gales*
Wahariés → *Gueheriet*
Wales → *Gales*
Wales → *Galés*
Walewain → *Galván*
Walis → *Gales*
Walisc lond → *Gales*
Walisce londe → *Gales*
Wals lond → *Gales*
Walsce lond → *Gales*
Walschelande → *Gales*
Walse lond → *Gales*
Walwain → *Galván*
Walwanus → *Galván*
Walys → *Gales*
Wandeberes → *Vanbieres*
Wandesborow → *Vanbieres*
Wandisborow → *Vanbieres*
Wandlesbiri → *Vanbieres*
Wanore → *Ginebra 1*
Wastable Lond → *Tierra Devastada*
Waste Forest → *Bosque Devastado*
Waste Foreyste → *Bosque Devastado*
Waste Land → *Tierra Devastada*
Waste Londe → *Tierra Devastada*
Waynor → *Ginebra 1*
Waynour → *Ginebra 1*
Wellisce lond → *Gales*
Wenhaeuere → *Ginebra 1*
Wenhaiuer → *Ginebra 1*
Wenhauer → *Ginebra 1*
Wenhaueren → *Ginebra 1*
Wenore → *Ginebra 1*

Wepynge Castle → *Castillo de los Sollozos*
Wise Lady of the Forest of Sanz Retour → *Sabia Dama Venturosa*
Wryne → *Urién*

Yan → *Urién*
Ycastanon → *Escavalón*
Yder of Northlond → *Yder el Noruego*
Yder → *Yder de Cornualles*
Yder → *Yder el Noruego*
Yder → *Yder, hijo de Nut*
Yders → *Yder el Noruego*
Ydés → *Yder de Cornualles*
Ydier the sone of Vunde → *Yder, hijo de Nut*
Ydier → *Yder de Cornualles*
Ydier → *Yder el Noruego*
Ydier → *Yder, hijo de Nut*
Ydieres → *Yder de Cornualles*
Ydiers le fitz Vut → *Yder, hijo de Nut*
Ydiers of Norway → *Yder el Noruego*
Ydres → *Yder de Cornualles*
Ydres → *Yder, hijo de Nut*
Ydyers → *Yder el Noruego*
Ydyors → *Yder de Cornualles*
Yeuvain → *Yvain, hijo de Urién*
Yevain → *Yvain, hijo de Urién*
Yevvain → *Yvain, hijo de Urién*
Yewain → *Yvain, hijo de Urién*
Ygerns → *Ygerne*
Ygraine → *Ygerne*
Ygrine → *Ygerne*
Yguerne → *Ygerne*
Ygwerne → *Ygerne*
Ygxrne → *Ygerne*
Yl Torneawnt → *Isla Giratoria*
Ynsola Firme → *Insula Firme*
Ynsolas Dotadas → *Islas Dotadas*
Ynsulas Dotadas → *Islas Dotadas*
Ynsulas Dotadas → *Islas Dotadas*
Yonez → *Yonet*
Yonés → *Yonet*
Ypocras → *Hipócrates*
Yrés → *Arés*
Yrien → *Urién*
Yrnan → *Yvain el Bastardo*
Ysa(i)ve → *Ysave de Carahés*
Ysalt → *Iseo la Rubia*
Ysayvre → *Ysave de Carahés*
Yselte → *Iseo de las Blancas Manos*
Yselte → *Iseo la Rubia*
Yseo → *Iseo*
Yseo la Baça → *Iseo la Rubia*
Yseuls → *Iseo la Rubia*
Yseult → *Iseo de las Blancas Manos*
Yseult → *Iseo la Rubia*
Yseut → *Iseo la Rubia*
Ysiaut → *Iseo la Rubia*
Ysles → *Reino de las Islas*
Ysod → *Iseo la Rubia*
Ysode → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysode → *Iseo la Rubia*
Ysodt → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysodt → *Iseo la Rubia*
Ysol → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysolt → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysolt → *Iseo la Rubia*
Ysonde with Hand Schene → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysonde with the White Hand → *Iseo de las Blancas Manos*
Ysonde → *Iseo la Rubia*
Yuan → *Yvain*
Yuvain → *Yvain, hijo de Urién*
Yuwains → *Yvain, hijo de Urién*
Yvain d'Esclain → *Yvain el Doncel*
Yvain li Dains → *Yvain el Doncel*
Yvain → *Yvain de Cinel*
Yvain → *Yvain de las Blancas Manos*
Yvain → *Yvain, hijo de Urién*

Yvaine → *Yvain de Lionel*
Yvaine → *Yvain, hijo de Urién*
Yvains → *Yvain de las Blancas Manos*
Yvains → *Yvain, hijo de Urién*
Yvainz → *Yvain de las Blancas Manos*
Yvainz → *Yvain, hijo de Urién*
Yvans → *Yvain, hijo de Urién*
Yvein → *Yvain, hijo de Urién*
Yven → *Yvain, hijo de Urién*
Yverne → *Ygerne*
Yvones → *Yvain, hijo de Urién*
Yvonet → *Yonet*
Yvonet → *Yvain de Cinel*
Yvonet → *Yvain de las Blancas Manos*
Yvonet → *Yvain de Lionel*
Yvonet → *Yvain el Bastardo*
Yvonet → *Yvain el Doncel*
Yvonet → *Yvain, hijo de Urién*
Yvonés → *Yonet*
Yvonés → *Yvain de las Blancas Manos*
Yvonés → *Yvain, hijo de Urién*
Yvoniaus → *Yvain, hijo de Urién*
Ywain (Cyvell) → *Yvain de Cinel*
Ywain Bastard → *Yvain el Bastardo*
Ywain Desclauis le Bel → *Yvain el Doncel*
Ywain of Lyonel → *Yvain de Lionel*
Ywain the Hende → *Yvain, hijo de Urién*
Ywain with the White Hond → *Yvain de las Blancas Manos*
Ywain → *Yvain de las Blancas Manos*
Ywain → *Yvain de Lionel*
Ywain → *Yvain, hijo de Urién*
Ywains → *Yvain el Doncel*
Ywains → *Yvain, hijo de Urién*
Ywainz → *Yvain, hijo de Urién*
Ywan → *Yvain, hijo de Urién*
Ywane the Anterus → *Yvain, hijo de Urién*
Yweins → *Yvain, hijo de Urién*
Yweyn le Graunt → *Yvain, hijo de Urién*
Yweyn le Ventrers → *Yvain el Bastardo*
Yweyn Lesclayns → *Yvain el Doncel*
Yweyn of Lyownelys → *Yvain de Lionel*
Yweyn Thavoutre → *Yvain el Bastardo*
Yweyn Thavowtrees → *Yvain el Bastardo*
Yweyn with the White Hande → *Yvain de las Blancas Manos*
Yzelt → *Iseo la Rubia*

Zezile → *Sicilia*
Zoreloés → *Sorelois*
Zorelois → *Sorelois*